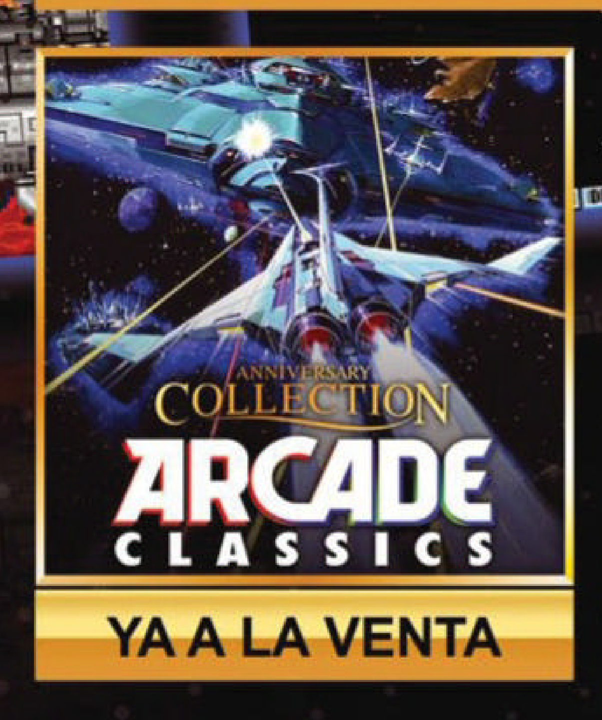

RETRO
KONAMI
50 AÑOS, 50 HITOS
ASÍ ERA... THE REVENGE OF SHINOBI
AVANCES... BORDERLANDS 3 BLOODSTAINED
TROPICO 6 CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED
HOBBY CONSOLAS
Nº 335
PÓSTER DOBLE
E3 2019
¿Qué sorpresas nos esperan?
REPORTAJE
TODO LO QUE SABEMOS DE LA NEXT GEN
ANALIZADOS
RAGE 2
TEAM SONIC RACING
A PLAGUE TALE: INNOCENCE
MORTAL KOMBAT 11
¡DESCÚBRELOS!
JUGANDO A CREAR JUEGOS
SUPER MARIO MAKER 2
MINECRAFT
LITTLEBIGPLANET
PROJECT SPARK
DREAMS...
REGALAMOS 3 JUEGOS
THE WALKING DEAD: TEMPORADA FINAL
LOS GRANDES TAPADOS
10 JUEGAZOS QUE NO SABÍAS QUE QUERÍAS
Judgment Control Shenmue III Man of Medan Code Vein...

KONAMI



YA A LA VENTA



YA A LA VENTA



PRÓXIMAMENTE

¡Entra de nuevo en la ACCIÓN!

INCLUYE EBOOK EXCLUSIVO





© Konami Digital Entertainment



¿Tiene sentido una feria mundial del videojuego?

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas
sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Todos los años, por estas fechas, comienza el runrún del E3, y hace mucho tiempo que me pregunto si sigue teniendo razón de ser. Antaño, una feria de este calibre tenía un sentido muy práctico: reunir a editoras con desarrolladoras, clientes y prensa. Que unos mostraran sus proyectos para que otros los compraran, que la prensa ofreciera su feedback y los diera a conocer a los usuarios. Servía para enseñar y, además, para tomar el pulso a la industria. Hace mucho que esto ya no tiene mucho sentido.



Las principales editoras hacen eventos online (Nintendo Direct, Xbox Inside o State of Play) con los que satisfacen su necesidad de crear "hype" (antes no se llamaba así) entre los usuarios y, de una tacada, alimentar a la prensa. Las decisiones comerciales se toman a principios de año, por lo que una feria en junio tampoco aporta mucho. En el caso de Sony (la ausencia más sonada de la feria de este año), organiza el "Destination PlayStation" en febrero, donde reúne a vendedores, distribuidores y third parties, para cerrar la estrategia comercial del año. Y, para tomar el pulso a los desarrollos independientes o ver cómo avanzan los estudios asociados, ya no hace falta verse las caras. Si hablamos de third parties, ellas solitas se organizan para presentar sus juegos destacados justo antes de la feria, en un intento de visibilizarlos y que no pasen desapercibidos en la vorágine. Siempre hay sorpresas, claro, pero preparadas como un golpe de efecto que justifique el despliegue.

No quedan muchas razones prácticas para que el E3 tenga sentido. Sin embargo, y pese a ir en contra de toda lógica, yo sí creo que es necesario. No por la utilidad que se pueda sacar del evento, sino porque es una fiesta. Es un espectáculo que representa una celebración, la exaltación del videojuego. Durante una semana, abre telediarios, los medios generalitas recuerdan que forma parte de nuestra cultura y se le trata como se merece. La feria hace mucho que ha dejado de tener un valor comercial, pero refuerza ese valor emocional intrínseco a las creaciones artísticas, que, al final, es el que marca la diferencia. Sí tiene sentido. ■

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

A priori, la ausencia de Sony del E3 es una mala noticia, pero yo confío en que Nintendo y, sobre todo, Microsoft la conviertan en una oportunidad para alzar la voz e ilusionarnos a lo grande. También tengo mucha fe en lo que pueda decir Square Enix... y, sobre todo, en que nadie nos destripe las sorpresas antes de tiempo.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

Todos los años, lo mismo: es llegar a finales de mayo y empieza el habitual hormigueo... y no, no es rinitis primaveral. Es el E3, que, aunque este año con la ausencia de Sony pinta algo más "cojo", no cabe duda de que habrá sorpresas. Habrá que ver qué importancia le dan a la nueva generación...

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Un año más, estaré en el E3, la feria de videojuegos más importante del mundo. Un show en que las ausencias de Sony y EA contrastarán con la fuerza de los anuncios de Microsoft, Nintendo o Square y con la presentación de nuevo hardware. Os los contaremos todo en la próxima Hobby Consolas.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección (web)

Ahora que se acerca el veranito, las carreras locas son un recurso muy socorrido. Crash está a punto de regresar, pero este mes os hablamos de *Team Sonic Racing*, que ha sabido cumplir con el expediente y dar un giro a la fórmula. Me habría gustado algún cameo seguero, pero no se puede tener todo...

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Seguía en una nube con el *Kid Dracula* en inglés cuando, en el momento de cerrar este número, Konami ha anunciado la intención de parchear sus recopilatorios de clásicos para jugar al *Scramble* de Switch en vertical y acceder a las versiones japonesas de los *Castlevania*. Si todo esto es un sueño, que no me despierten.

@YeOldeNemesis

Política de protección de datos: ***http://www.axelspringer.es/protecciondatos***

SUMARIO Nº 335



30 REPORTAJE

EL SILENCIO DE LOS TAPADOS

Te presentamos diez juegazos que seguro que no estaban en tu radar, pero que vas a querer después de conocerlos



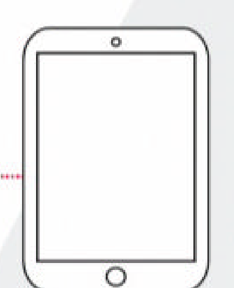
44 REPORTAJE

SUPER MARIO MAKER 2

Si siempre te han gustado los juegos de Mario, vas a alucinar creando tus propios niveles de plataformas

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



50 REPORTAJE

UN E3 DE INCÓGNITAS Y SIN PRECEDENTES

Se presenta un E3 atípico que podría deparar muchas sorpresas: hemos sacado la lupa para buscar las pistas



¡JUGANDO A CREAR JUEGOS!

38 REPORTAJE

Diseñar videojuegos no es exclusivo de expertos: hay muchos títulos que te invitan a jugar creando



98 AVANCE

BORDERLANDS 3

La saga de 2K vuelve por todo lo alto con una entrega que nos ha puesto los dientes largos



84 REPORTAJE

KONAMI: 50 AÑOS, 50 HITOS

Una compañía mítica que cumple medio siglo plagado de éxitos

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas

12 NÚMEROS por sólo 45€



Y DE REGALO GAMING HEADSET PARA PS4 DE KONIX

Acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Más



X-MEN: FÉNIX OSCURA

¡AL FIN, LA PELÍCULA DE LA PRIMERA GRAN SUPERHEROÍNA DE MARVEL!

La fama de los X-Men se debe al guionista Chris Claremont, que en los años 70 convirtió a la franquicia mutante en la nave insignia de la editorial Marvel Comics. Claremont redefinió la mitología de los personajes, pero también dio a luz a la que sería la primera mujer súper poderosa del Universo Marvel: Fénix, alter ego de Jean Grey.

Jean era la telépata del grupo y el corazón del equipo. Su familia y amigos la adoraban y el poder de la joven no solo rivalizaba con los del profesor Charles Xavier, sino que, gracias a sus capacidades telequinéticas, llegaba a superar a su mentor en las misiones de campo.

En el año 1976, en X-Men #101, Grey trascendería el rol de "chica del grupo" y entraría en contacto con la entidad cósmica llamada la Fuerza Fénix. De esta forma, se convertiría en Fénix, la mujer más poderosa de todo el Universo Marvel.

Fénix alcanzaría un poderío tal, que marcaría un antes y un después en los mitos de Marvel y del cómic, hasta el punto de erigirse como el centro de un capítulo clave en la historia de los X-Men. Su influencia es tan grande, que en torno a él giraría buena parte de las historias a lo largo de los veinte años siguientes, arrastrando a su órbita a muchos otros héroes de la editorial.

Ahora, la fuerza del Fénix llega a la gran pantalla, desplegando las alas y dispuesta a ser la protagonista del clímax de la saga de X-Men. Simon Kinberg adapta la emblemática "Saga de Fénix Oscura" de Claremont y John Byrne con el estreno el 7 de junio de X-Men: Fénix Oscura.

De este modo, se cierra el círculo de la historia de los mutantes, iniciada en el año 2000, con la revolucionaria X-Men de Bryan Singer, en la que por vez primera vimos a Hugh Jackman como Lobezno (Wolverine), el carismático mutante de las garras de adamantium.

Tras haber hecho frente al temible Sebastian Shaw, a los terribles centinelas y al imponente En-Sabah-Nur / Apocalipsis, ahora Mística y los X-Men tendrán que detener a Fénix Oscura, la destructora de mundos y también creadora de vida. ¡Ellos son la última esperanza de un mundo que les teme y les odia! Y es que nunca se habían enfrentado a una amenaza así.

X-MEN: FÉNIX OSCURA NOS TRAE EL CLÍMAX DE LA SAGA CON SU ESTRENO EL 7 DE JUNIO

Mujeres poderosas del universo X-Men



Jean Grey / Fénix Oscura (Sophie Turner): Gracias al poder del Fénix, los X-Men y Magneto pudieron detener a Apocalipsis. Sin embargo, el lado oscuro del Fénix está a punto de despertar e iniciará la hora más oscura para los mutantes.



Raven Darkholme / Mística (Jennifer Lawrence): Tras varias décadas luchando por la libertad de los mutantes, se ha convertido en mentora de la nueva generación de X-Men. ¿Podrá evitar la catástrofe que se avecina y salvar a sus pupilos?



¿¿¿¿???? (Jessica Chastain): La identidad del personaje de Jessica Chastain en X-Men: Fénix Oscura es un misterio. Algunos dicen que podría ser la emperatriz Lilandra; otros, que es una versión femenina del malvado Mente Maestra.


ELLA RESURGIRÁ, LOS X-MEN CAERÁN
X-MEN
FÉNIX OSCURA
7 DE JUNIO EN CINES
MARVEL
IMAX

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes >>



■ El último tráiler de *Final Fantasy VII Remake* es un portento. Podría pensarse que las escenas de vídeo son CGI, el recurso que tanto usó Squaresoft en PSOne, pero están hechas con el motor del juego. Las caras son un espectáculo.



1

NUEVOS DATOS | PS4

No estaba muerto: el remake estaba sólo de parranda

La revisión de *Final Fantasy VII* ha vuelto a dejarse ver tras años desaparecida, y su primer episodio podría estar más cerca de lo previsto

Desde que se mostró en el E3 y en la PlayStation Experience de 2015, apenas se había vuelto a saber nada de él, más allá de que su desarrollo no marchaba nada bien (con parte del trabajo que habría hecho CyberConnect2 descartado) y de que podría ir para muy largo, pero *Final Fantasy VII Remake* está vivito y coleando. Square Enix mostró un nuevo tráiler en el último State of Play y remitió al mes de junio, es decir, al E3, para conocer nuevos detalles de la revisión más reclamada de la historia de los videojuegos.

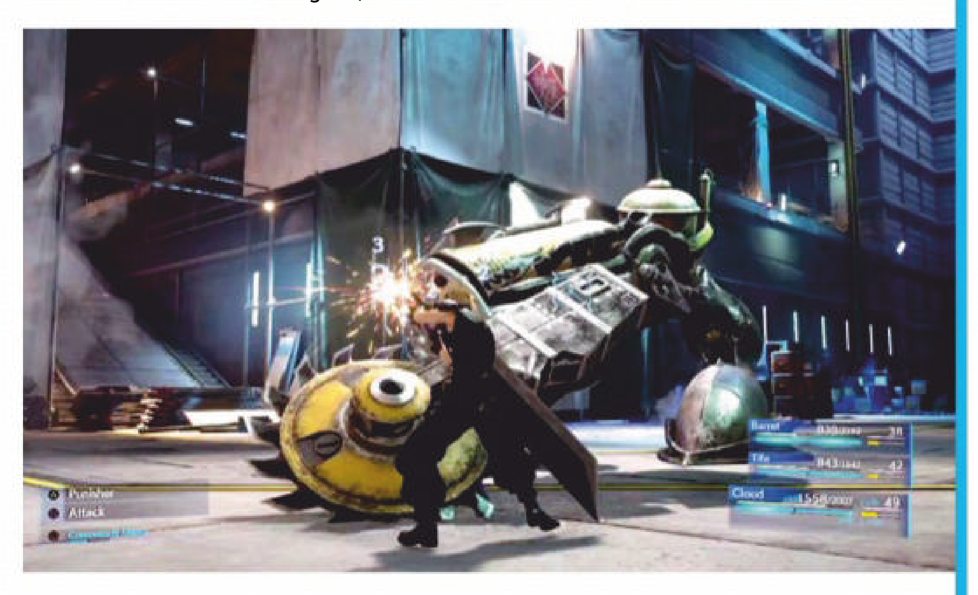
Dicho tráiler, de menos de un minuto de duración, da ya muchas pistas de lo que cabe esperar de él. Su metraje se corresponde con los compases iniciales de la aventura, en Midgar, y, además de a Cloud y a Barret, muestra a otros personajes cuyo aspecto aún no conocíamos, como Jessie y, sobre todo, Aeris. A Sephirot sólo se le ve de espaldas, y a Tifa, pese a que se aprecia su nombre en los menús de las batallas que se ven, ni eso. Pero el caso es que los rostros son ultrarrealistas y conservan la esencia de los originales. A priori, y salvo que Square diga otra cosa, se trata de Unreal Engine 4, el mismo motor que la compañía ya exprimió en *Kingdom Hearts III*. En el tráiler, también se observa el que será el otro gran cambio respecto al original: el paso de los turnos a unos combates en tiempo real al estilo de *Final Fantasy XV*. Así, se ve cómo será manejar tanto a Cloud, con su espada, como a Barret, con su brazo-cañón. Por tanto, se confirma que podremos encarnar a todos los miembros del grupo, y también que serán muy importantes los bloqueos.

Square Enix ha reiterado que el juego se lanzará dividido en varios episodios, lo que, unido a lo que se dice en el tráiler y a unas declaraciones de Tetsuya Nomura de que "la mayoría de planes ya están en su lugar de camino al lanzamiento", invita a pensar que su primera parte pueda estar más cerca de lo previsto. Algunos rumores apuntan a un lanzamiento en noviembre, algo que no parece descabellado...


Aunque los combates por turnos siguen presentes en bastantes J-RPG (*Persona*, *Dragon Quest*), hoy en día ya no tienen tanto sentido cuando un juego es "realista".



Muchos escenarios serán los del original, pero el subidón gráfico permitirá insertar nuevas mecánicas. En el original, esta sección se resolvía andando sobre la tubería...



SQUARE ENIX HA REITERADO QUE SE LANZARÁ POR EPISODIOS, Y EL PRIMERO PODRÍA ESTAR YA CERCA



ANUNCIO PS4 - XBOX ONE - PC

Fantasmas en una isla custodiada por drones

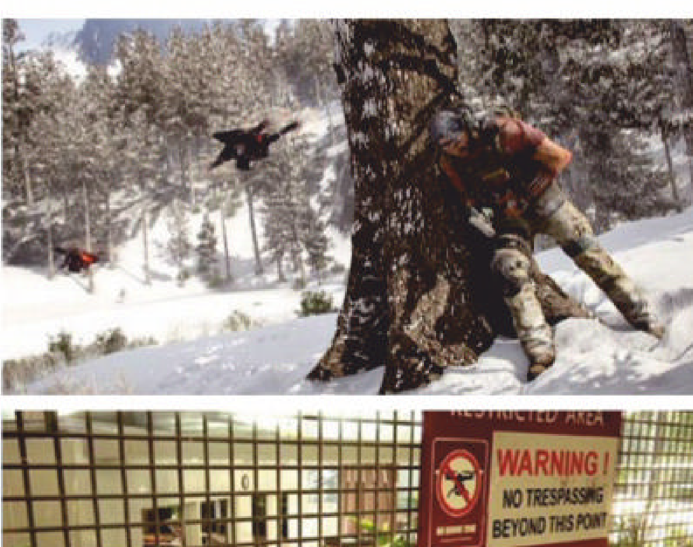
Ubisoft ha anunciado *Ghost Recon: Breakpoint,* que saldrá el 4 de octubre y nos trasladará a una isla tomada por un vil traidor

Siempre que se acerca el E3, Ubisoft es muy dada a anunciar un mes antes uno de sus nuevos proyectos. Este año, le ha tocado el turno a *Ghost Recon: Breakpoint*, cuyo desarrollo está corriendo a cargo de Ubisoft Paris, el mismo equipo que ya firmó *Wildlands*, en colaboración con otros siete estudios. El juego se pondrá a la venta el 4 de octubre y está pensado para tener un largo recorrido, tanto con contenido endgame (las incursiones debutarán en la saga) como con actualizaciones constantes y pases de temporada anuales.

Breakpoint se ambientará en Auroa, un archipiélago ficticio del Pacífico donde se combinan la naturaleza más salvaje y las avanzadas instalaciones de Skell Technology, una empresa fabricante de drones. La unidad de los Ghosts tendrá que ir hasta allí después de que uno de sus antiguos miembros, Cole D. Walker (al que vimos en uno de los últimos contenidos de *Wildlands*), deserte y tome el lugar con su propio escuadrón, los Wolves. Nuestro helicóptero será derribado y pasaremos a ser los cazadores cazados tras las líneas enemigas, especialmente por parte de los cientos de drones que patrullarán la isla. Ubisoft ha prometido que la narrativa estará muy cuidada y hasta habrá decisiones.

Aunque se podrá disfrutar en solitario, el juego está pensado para el multijugador y requerirá conexión permanente obligatoria. El núcleo lo conformará la campaña con cooperativo a cuatro bandas, pero también habrá modos competitivos, en la línea de *The Division*. Una vez que hayamos creado a nuestro agente (cuya personalización será muy amplia), tendremos bastante libertad para movernos por el mundo abierto y abordar las misiones. Entre las novedades, destacarán la importancia de las heridas y la fatiga, la posibilidad de cargar cuerpos, el uso de campamentos o la hostilidad del entorno, que nos avasallará con pendientes abruptas... pero del que también podremos sacar partido, por ejemplo para camuflarnos con barro.



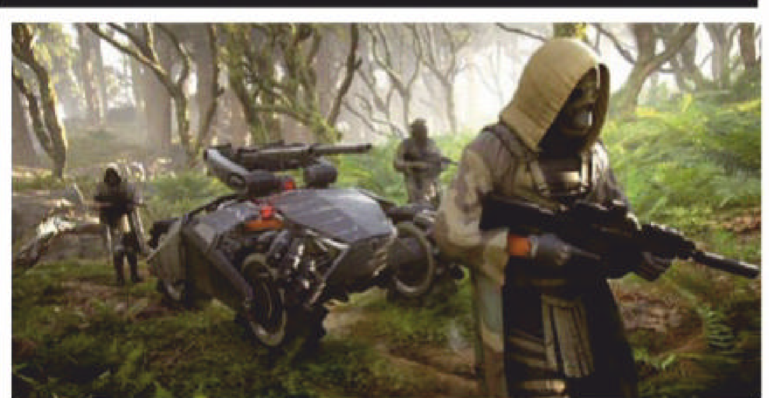








SEREMOS CAZADORES CAZADOS TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS, EN UNA ISLA PATRULLADA POR CIENTOS DE DRONES





3





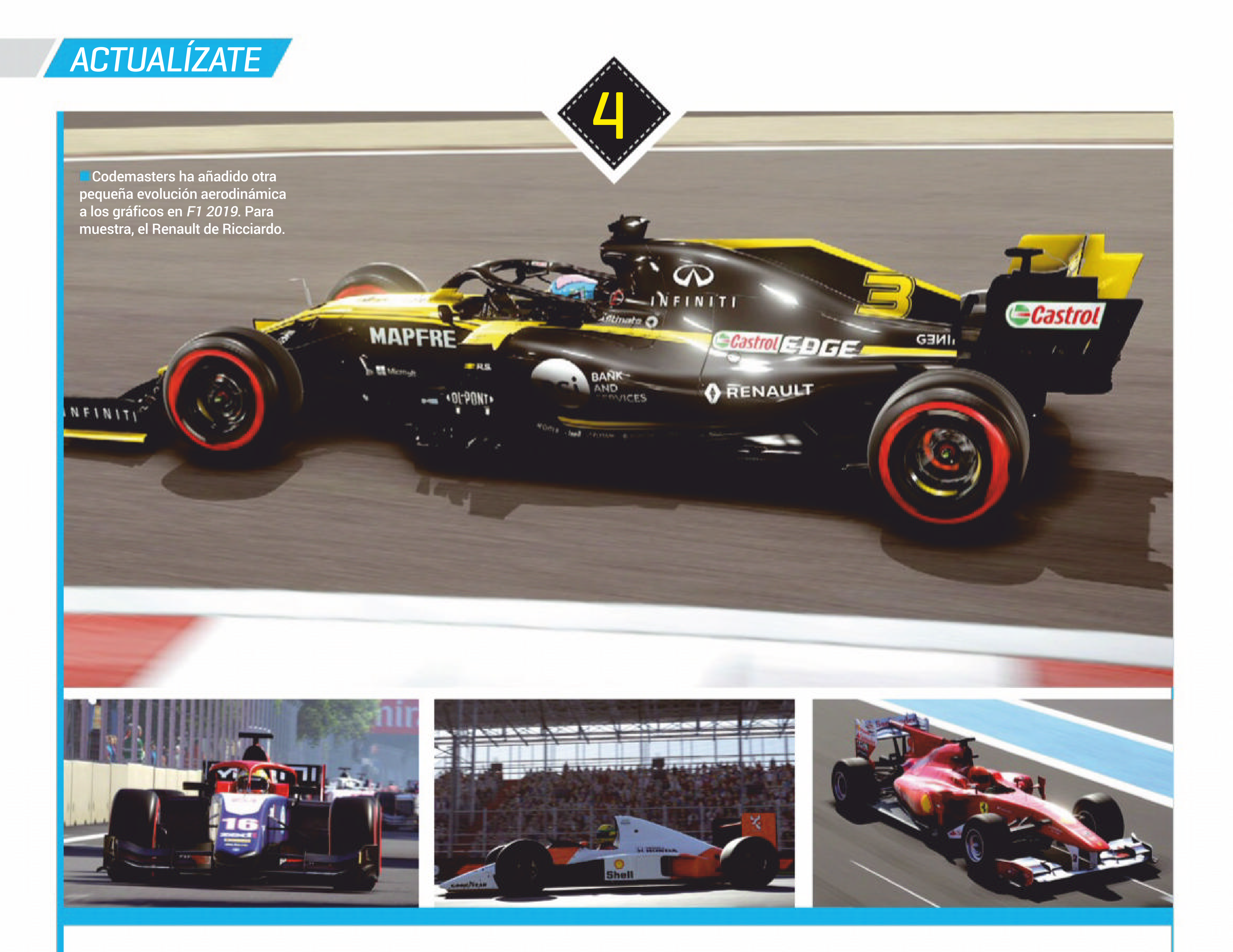
NUEVOS DATOS | PS4

Sir Daniel Fortesque será desenterrado el 25 de octubre

Ya hay fecha para la exhumación de *Medievil*, una de las aventuras más queridas de la difunta PlayStation

El último State of Play (los eventos a lo Nintendo Direct con los que Sony está compensado no tener conferencia en el E3 este año) trajo consigo la fecha para uno de los juegos más esperados de PS4. Será el 25 de octubre (cómo no, en vísperas de Halloween) cuando podamos disfrutar del remake de *Medievil*. A falta de ver qué pasa con juegos como *The Last of Us: Part II*, *Ghost of Tsushima* o *Death Stranding*, es el primer gran exclusivo que Sony fija oficialmente para el segundo semestre de 2019.

La resurrección de juegos clásicos de la primera PlayStation ha sido muy habitual en los últimos tiempos, con *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy*, *Spyro the Dragon* o *Resident Evil 2*, pero, a diferencia de aquéllos, este juego tiene la peculiaridad de que no es de third parties, sino de la propia Sony. Por lo visto en los tráilers, el apartado gráfico no será el más puntero que se haya visto en un remake, pero sí será resultón y ayudará a revivir, otra vez, el género de las aventuras en 3D, a través de las andanzas de Sir Daniel Fortesque por las tierras de Gallowmere, contra cuyas criaturas deberá luchar armado con espadas, martillos, ballestas, dagas, hachas... ■



Codemasters ha añadido otra pequeña evolución aerodinámica a los gráficos en *F1 2019*. Para muestra, el Renault de Ricciardo.

NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

Codemasters añade más caballos de potencia a su fórmula estrella

F1 2019, que se pone a la venta el 28 de junio (antes que nunca), incluirá la rivalidad entre Senna y Prost en un modo de juego nuevo, así como la categoría de la F2, la antesala del "Gran Circo"

Hace ya diez años que Codemasters publica los juegos oficiales del Mundial de Fórmula 1 y, para conmemorar la efeméride, la compañía británica ha preparado la entrega más ambiciosa de su historia. Pese a la periodicidad anual de la saga, se ha estado dos años trabajando en el juego de este año, a lo cual se añade un factor que debe suponerle una gran ventaja en términos comerciales: su salida el 28 de junio. Desde que Codemasters se hizo con la licencia, casi todos los juegos del "Gran Circo" llegaban tardísimo, a finales de verano o, incluso, en otoño, con el campeonato ya a punto de terminar. Esta vez, se han acortado los plazos para poder replicar los diseños de los coches y, como consecuencia, el juego estará listo mientras en la realidad las espadas aún están en todo lo alto, ahora mismo con los Mercedes como dominadores. Aunque Fernando Alonso ya no está en el campeonato, España tiene a un talento como Carlos Sainz, algo que se ha aprovechado para que la portada en nuestro país sea compartida entre él y el pentacampeón Lewis Hamilton.

La principal novedad de esta edición será la incorporación de la Fórmula 2, la categoría anterior a la Fórmula 1, lo que seguramente permita dar más sentido al modo Trayectoria. En el caso de la F1, estarán los veinte pilotos y los veintiún circuitos de 2019, mientras que, de salida, los pilotos de F2 serán los de 2018, si bien habrá una actualización con los de 2019.

Ahora bien, los que apuesten por la Legends Edition (que costará 80 €, frente a los 70 € de la normal, llamada Anniversary Edition) podrán disfrutar de un modo exclusivo dedicado a la rivalidad entre Ayrton Senna y Alain Prost, con el McLaren y el Ferrari de 1990. Independientemente de la versión, también volverán los monoplazas clásicos de entregas previas, con incorporaciones como el McLaren y el Ferrari de 2010.

5





NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Carreras más realistas y sin incidentes para el Mundial de motos

MotoGP 19 llega el 6 de junio y contará con mejoras como servidores dedicados o una IA basada en redes neuronales

El 6 de junio (el 27, en el caso de Switch), se pone a la venta *MotoGP 19*, que incluirá todos los pilotos y los diecinueve circuitos de este año. El desarrollo, como es habitual desde 2013, ha corrido a cargo de Milestone, pero Bandai Namco se ha bajado del barco y no es ya la editora. No obstante, el estudio italiano se ha movido y ha colaborado con Amazon para mejorar una de las grandes taras de la saga: el funcionamiento del online. Así, por fin habrá servidores dedicados, para que las carreras multijugador transcurran con normalidad. Además, se ha añadido un modo Director de carrera, pensado especialmente para los eSports, para que una persona pueda gestionar las sesiones de entrenamiento, decidir qué cámaras pincha o, incluso, si sanciona a algún piloto que cometa una infracción.

En el offline, también habrá mejoras, como una nueva IA basada en redes neuronales, que hará que los rivales se comporten y reaccionen de formas más realistas. En cuanto a los modos de juego, destacará Pilotos históricos, que contará con más de 50 iconos y 35 motos, tanto de 500cc como de MotoGP, y con tres circuitos extra, para recordar hitos del pasado. ■

Las cifras del mes



26.600 unidades se vendieron de Days Gone en su primera semana en nuestro país

El 49% de los juegos vendidos por EA en los últimos doce meses fueron digitales

300 millones de unidades vendidas ha acumulado la saga Call of Duty a lo largo de su historia

400.000 Xbox One se habían vendido en España hasta finales de 2018

13,81 millones de copias lleva Super Smash Bros Ultimate, que ya les pisa los talones a *Mario Odyssey* (16,69) y *Breath of the Wild* (14,44)

500.000 copias vendió World War Z en sus primeros días, superando de largo las expectativas

1 a 4 es la proporción de ventas de PS4 Pro en España respecto a la PS4 estándar

350.000 unidades se vendieron de Dead or Alive 6 en su primer mes



PRESENTACIÓN / PS4

Una veintena de juegos en desarrollo gracias a PS Talents

A principios de mayo, Sony España presentó los veintiún proyectos que tiene en marcha dentro de PlayStation Talents, su iniciativa de apoyo al desarrollo en nuestro país

La mayoría de los juegos que se están cocinando gracias al apoyo de PS Talents verán la luz este año y, entre ellos, hay tanta variedad como calidad. Todos se están desarrollando en las distintas sedes Games Camp que Sony España tiene repartidas por toda España y, con sólo echarles un vistazo, se nota cómo sube el nivel de estos proyectos de un año a otro, demostrando que esta iniciativa única da sus frutos. Como ya sabéis, el programa ofrece a los estudios un espacio gratis para trabajar (los Games Camp), asesoramiento de expertos, acceso a kits de desarrollo de PS4 y apoyo en comunicación y marketing.

Muestra de la importancia que PS Talents tiene para la compañía fue la presencia en la presentación de Liliana Laporte (directora general), Jorge Huguet (director de marketing) y Roberto Yeste (director de comunicación y desarrollo de negocio), además de Shahid Ahmad, mentor del programa. "Durante los últimos diez años, hemos visto cómo esta iniciativa ha ido creciendo y llegando cada vez a más gente: jóvenes estudiantes, estudios indies, estudios más consolidados... Cientos de profesionales que se han unido en un proyecto global y único en el mundo como es PlayStation Talents", destacó Liliana Laporte.

Además de los catorce juegos en los se trabaja en las seis sedes de Games Camp, también se mostraron los ganadores de los Premios PlayStation de España (*A Tale of Paper*, de Open House) y Portugal (*KEO*, de RedCatPig Studio) y cinco desarrollos incluidos en PlayStation Alianzas, la rama de PS Talents destinada a apoyar a estudios ya consolidados: *Treasure Rangers* (Relevo), *Aces of The Multiverse* (Xplora/GammeraNest), *Summer in Mara* (Chibig), *Mr Coo* (GammeraNest) y *Learn Station* (UTEC/Voxel).

Para terminar, y tocando así todas las ramas de PlayStation Talents, educación incluida, se presentó la III Edición del Máster Propio UCM PlayStation Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos, enfocado a formar profesionales capaces de abordar con éxito la comercialización de un videojuego (algo hoy en día casi más importante que la propia calidad del videojuego). Este máster es una iniciativa conjunta de Sony España, la Universidad Complutense de Madrid y Voxel School.

Con esta presentación, Sony Interactive Entertainment España demuestra que sigue apostando fuerte por la industria del desarrollo en nuestro país y, lo que es más importante, que su apuesta empieza a dar interesantes resultados.

SONY ESPAÑA LLEVA MÁS DE DIEZ AÑOS APOYANDO EL DESARROLLO LOCAL CON PLAYSTATION TALENTS, Y SUS ESFUERZOS DAN CADA VEZ MEJORES FRUTOS



La sala de proyecciones de Sony Pictures se llenó hasta la bandera. Cada uno de los estudios presentó sus proyectos ante la atenta mirada de la prensa. Luego, pudimos probar allí mismo algunos de ellos.



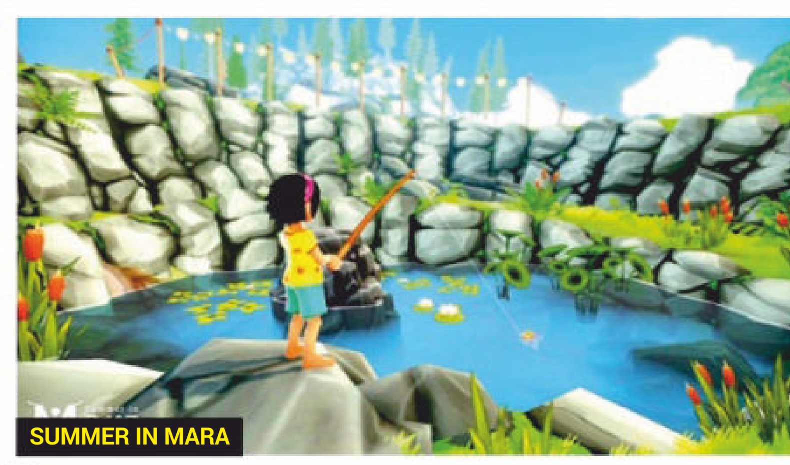
A TALE OF PAPER

Ganador de la última edición de los Premios PS, es una bella y emotiva aventura plagada de puzles y con una preciosa historia.



TREASURE RANGERS

El nuevo juego de Relevo va a ser una aventura de exploración y puzles diseñada para dar visibilidad al problema del autismo.



SUMMER IN MARA

El estudio valenciano Chibig nos invita a cuidar de una isla, cultivar, comerciar... Como *Deiland*, transmitirá respeto por el medio ambiente.

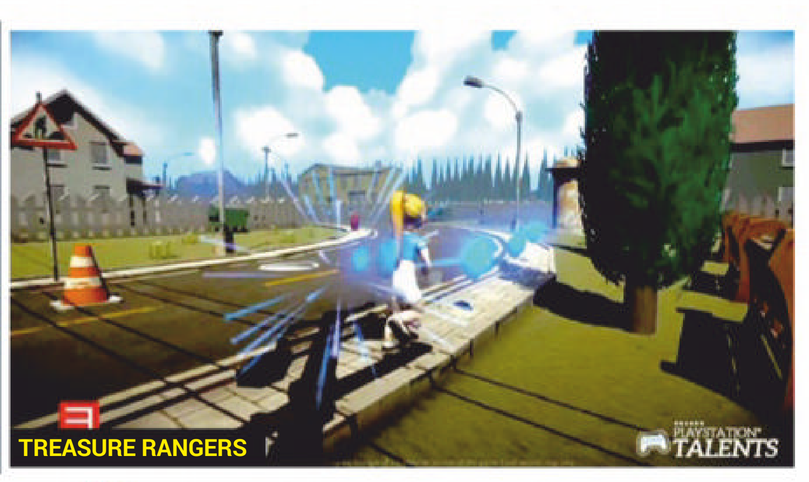




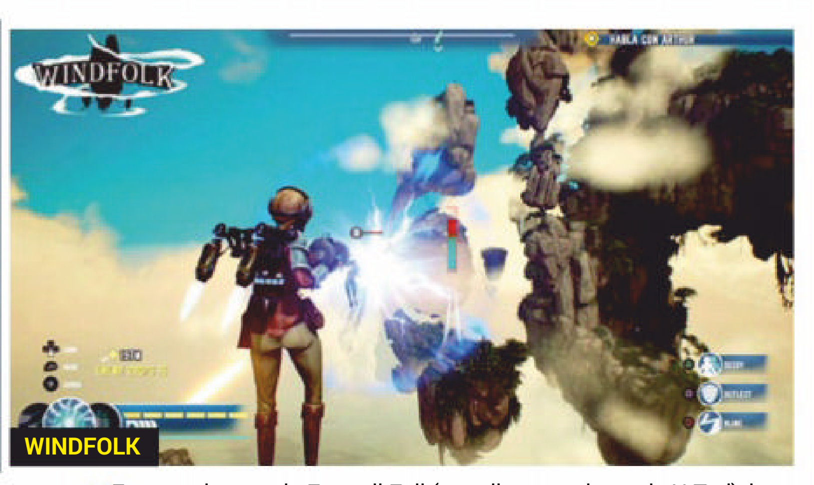




Este juego deportivo es compatible con el Explora, un reloj-teléfono para niños. El ejercicio que hagan se trasladará al juego.



La aventura estará protagonizada por cuatro amigos con habilidades únicas. Uno de ellos es autista, pero participa igual en la trama.



En este shooter de Fractall Fall (estudio procedente de U-Tad), hay que ser tan hábil disparando como volando entre islas flotantes.

GAMES CAMP

Los juegos en desarrollo en las seis sedes de PS Talents Games Camp.

- **GC MADRID:** ***Twogether: Project Indigos*** (Flaming Llama Games), ***WindFolk*** (Fractall Fall) y ***The Crown of Wu*** (Trazos, TRT, Red Mountain).
- **GC L'HOSPITALET DE LLOBREGAT (BARCELONA):** ***Insomnis*** (Path Games) y ***Wukong*** (A Tale of Games).
- **GC VALENCIA:** ***Dawn of Fear*** (Brok3nSite), ***SKAPP*** (Bound Games) y ***Holfraine*** (Fluxart).
- **GC BILBAO:** ***Suicide Corps*** (Jokoga Interactive) y ***Syzygy*** (Pentagonal Studio).
- **GC MÁLAGA:** ***Delirium*** (Blackgate Studio), ***Ion Drive*** (Moonwhale Studio) y ***Live or Die*** (Loft Games).
- **GC LAS PALMAS DE GRAN CANARIA:** ***Jade's Ascension*** (Papas con Mojo Games).

Las frases del mes



"Es un reto pasar de publicar juegos de 40-80 horas a otros de 100 o 200 horas con los que conectar a millones de personas"

Andrew Wilson. Director ejecutivo de EA



"Debemos atender a cambios como los del streaming, pero nuestra prioridad seguirá siendo ofrecer un tipo de ocio único"

Shuntaro Furukawa. Presidente de Nintendo



"No fue fácil ver a los fans enfadarse con Microsoft por la cancelación de Scalebound: cuando un juego no sale, es porque ambas partes fracasaron"

Atsushi Inaba. Cofundador de Platinum Games



"La forma en que está construido el mundo de Control es muy adecuada para agregar más cosas, y por supuesto que queremos hacer secuelas"

Thomas Puha. Director de comunicación de Remedy Entertainment



"Una parte del futuro de la IA será el aprendizaje automático, para que reaccione al estilo de cada jugador"

Youichiro Miyake. Jefe de investigación de IA en Square Enix



"Con un SSD de alta velocidad para PS5, nuestra idea es hacer que las pantallas de carga sean cosa del pasado"

Mark Cerny. Arquitecto de PS5



PRESENTACIÓN / TODAS

El mercado del videojuego sigue batiendo récords de facturación

Según el anuario de AEVI, el mercado del videojuego en España facturó 1.530 millones de euros en 2018, lo que supone un 12,6% más que el año anterior

AEVI, la Asociación Española de Videojuegos, que aglutina a desarrolladores y editores, ha presentado su tradicional anuario, en el que se analiza el estado del mercado en nuestro país.

Como es tendencia en los últimos años, los datos no pueden ser más positivos, ya que consolidan a la industria del videojuego como la primera opción de ocio en España, con 1.530 millones de euros de facturación, frente a los 585,7 del cine y los 237,2 de la música grabada.

Eso sí, la facturación de software en formato físico ha caído un 6,7% y un 5,4% la de hardware; descensos que se han visto de sobra compensados con un incremento del 58,7% en las ventas digitales (sin contar aplicaciones para móviles). Para ponerlo más fácil, aunque la facturación en físico ha caído en total un 4,1%, la facturación online total ha subido un 43,5%. Se ve que nos vamos volviendo digitales poco a poco, aunque a un ritmo inferior al de otros países de nuestro entorno.

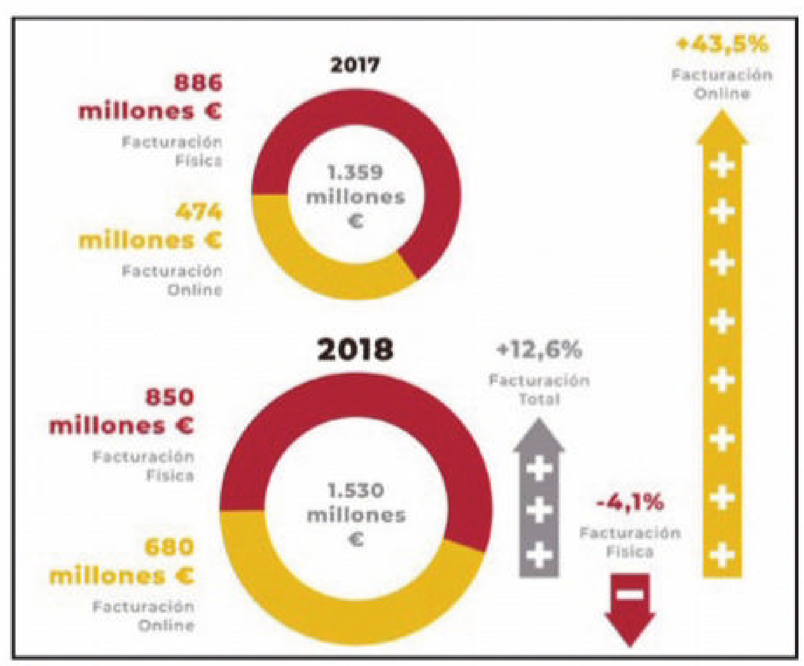
En este anuario, también se hace una radiografía del consumidor de videojuegos. En España, somos 16,8 millones de jugadores, el 59% hombres, y jugamos de media 6,2 horas semanales (menos que en Reino Unido, Alemania o Francia). Además, nuestro género favorito es la acción, seguido del deporte y el FPS. En cuanto a "en qué" jugamos, la plataforma favorita siguen siendo las consolas, con un 26%, seguidas (de cerca) por el PC y los smartphones, con un 21% cada uno.

Además de dar muchos más datos, AEVI ha destacado su apuesta por el desarrollo local a través de la iniciativa "AEVI se mueve" y tratando de dar más visibilidad internacional a la industria de nuestro país (España se convirtió en país invitado en la última Gamescom). También se ha comprometido a entablar con el gobierno una mesa de trabajo para favorecer el crecimiento de la industria del desarrollo y facilitar las inversiones extranjeras.

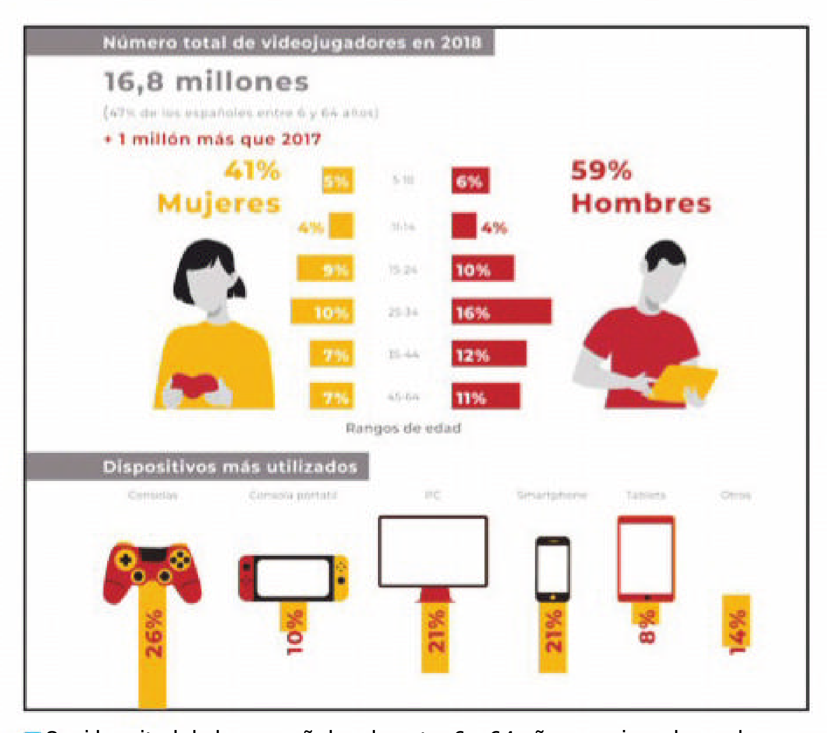
Este anuario ofrece más información sobre muchos temas interesantes y os recomendamos que echéis un ojo si tenéis curiosidad por conocer los juegos más vendidos, el estado de los eSports o comparar nuestras cifras con las del resto del mundo. Podéis descargar el PDF en www.aevi.org.es.



Alberto González Lorca, presidente, y José María Moreno, director general de AEVI, presentaron el informe a un pequeño grupo de periodistas.



Pese a la caída de la facturación del mercado físico, la industria mejora los resultados de 2017 y dobla los ingresos del cine y la música juntos.



Casi la mitad de los españoles de entre 6 y 64 años son jugadores de videojuegos, aunque el "núcleo duro" se sitúa entre los 25 y los 34 años.

THE GOOD GAMER

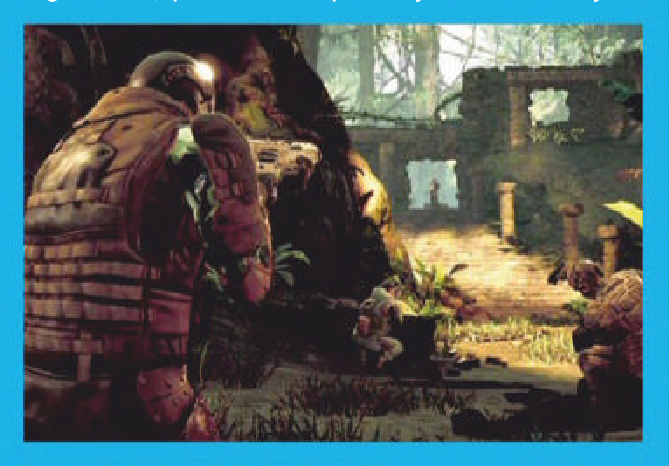
PARA REIVINDICAR EL VIDEOJUEGO

AEVI lanzó la iniciativa The Good Gamer hace unos meses para reivindicar los valores del videojuego. Se trata de un portal web donde se ponen a disposición de los jugadores (o de padres y educadores) información útil y artículos concretos para promover el consumo responsable (PEGI, controles parentales, etc.), así como para mostrar las ventajas que tiene jugar (mejora de la memoria y las habilidades cognitivas, aumentar los reflejos, favorecer las relaciones sociales...). Por poner un ejemplo, allí, encontraréis la historia del profesor que enseña matemáticas siguiendo los esquemas de los battle royale. Se trata de un esfuerzo para demostrar que los videojuegos no son ese demonio que algunos quieren vendernos.

8



Por ahora, sólo se ha visto un tráiler CG de *Predator: Hunting Grounds*, que tirará de disparos... y mucho camuflaje.



ANUNCIO | PS4

Un depredador de los padres de *Viernes 13*

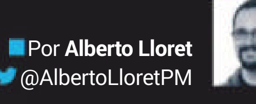
Illfonic, junto a Sony y Fox, trabaja en *Predator: Hunting Grounds*

Hay clásicos que nunca pasan de moda y que, tarde o temprano, acaban volviendo a tener un videojuego. El estudio Illfonic lo ha demostrado en esta generación, primero con *Friday the 13th* y, ahora, con su nuevo juego, *Predator: Hunting Grounds*, que tendrá un enfoque online muy similar al de su anterior obra y que se basará en el universo cinematográfico de 1987 (que tuvo una nueva entrega en 2018).

El juego, que se anunció en el último State of Play, es fruto de un acuerdo del estudio con Sony y con Fox, lo que invita a pensar que sus valores de producción deberían ser muy superiores a los de *Friday the 13th*, un juego que hay que recordar que nació del micromecenazgo. El planteamiento será el de un multijugador online asimétrico, de modo que habrá un equipo formado por varios soldados armados y otro de un solo miembro, Predator, mucho más poderoso. Será exclusivo de PS4 y llegará en 2020.

Pulsa Start

Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM




LA RACIÓN DE ACTITUDES LAMENTABLES DE SIEMPRE

No hay nada como el tiempo para que cada cosa vuelva a ponerse en su sitio. Y es algo que sucede cada vez que se lanza un exclusivo. Si hace unos meses lo vimos con *Crackdown 3*, ahora le ha tocado el turno a *Days Gone*, que, sin ser la quintaesencia de los juegos en mundo abierto, es un título entretenido, con algunas buenas ideas y que necesitaba algo más de "pulimento" para brillar más, tal y como dijimos en nuestro análisis, pero que en ningún caso era un mal juego. Algo parecido al caso de *Crackdown 3*.

Pero, como en el caso del exclusivo de Microsoft, la "horda" salió de paseo, criticando a *Days Gone* sin tan siquiera haber hecho algo tan básico como probarlo. Se trata de descalificar, por deporte, aunque ni tan siquiera se tenga una base para ello. El "difama, que algo queda" en su máxima expresión. El hablar de oídas. El afirmar algo en base a unos análisis de alguien que, quizá, está en las antípodas de tus gustos, pero que sirve de munición para atacar al "enemigo". Es algo tan triste como absurdo, y que, en cierta medida, contrasta con las buenas relaciones, al menos de cara a la galería, que reinan entre los tres principales fabricantes de hardware (Nintendo, Sony y Microsoft). Una estampa que incluso se vio en los pasados The Game Awards, y que deja muy, muy atrás en el tiempo las antiguas guerras de consolas... al menos hasta que comience la guerra por la next gen. Qué paradoja que sean ahora los usuarios los que hagan que pervivan esas costumbres cuando, al final, de lo que se trata es de que todos nos lo pasemos bien, con nuestra consola y sus juegos.

Volviendo a los análisis, me fascina que, una vez lanzado el juego, quienes lo han probado y con conocimiento de causa, bien en uno u otro caso, coinciden en su mayoría con lo que dijimos en nuestros análisis: son buenos juegos que, sin revolucionar nada, logran su propósito, que es divertir. Quizá no sean AAA de pura cepa como otros grandes exclusivos, pero cubren un vacío hasta que llegue la siguiente obra maestra. E, insisto, el sentir general es que divierten y entretienen, sin cargar las tintas tanto en sus defectos (en ocasiones, corregidos vía parche cuando llegan a los usuarios). Entonces... ¿a qué se debe esta brecha entre las sensaciones de la prensa y lo que perciben los usuarios finales? ¿Quizá algunos paladares de la prensa se han vuelto exquisitos a la hora de puntuar? ¿Quizá no se mide por el mismo rasero siempre? ¿Es la diversión un valor a la baja frente a la calidad técnica? ¿Se valora igual el esfuerzo de un estudio con menos recursos que el de otro consagrado? Como se escucha en según qué círculos, ¿hay que dar "palos" de vez en cuando para que un medio sea relevante? Sea como fuere, da la sensación de que la brecha entre prensa y usuario cada vez está más abierta.

> *«Qué paradoja que sean los usuarios los que hagan pervivir la guerra de consolas, cuando de lo que se trata es de que nos lo pasemos bien»*

9

NUEVOS DATOS / PS4 - ONE - SWITCH - PC

Los gatos negros son sinónimo de buena suerte

El doblemente español *Blacksad: Under the Skin* se lanzará el 26 de septiembre

El equipo madrileño Pendulo Studios se encuentra ya en la recta final del desarrollo de *Blacksad: Under the Skin*, un juego basado en los cómics de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, caracterizados por sus animales antropomórficos. La editora Microïds ha anunciado que se pondrá a la venta el 26 de septiembre en todas las plataformas, y lo hará con una edición física y, encima, voces en castellano.

El juego, cuyo guión se ha escrito ex profeso, estará protagonizado por el detective felino John Blacksad. Así, y por encargo de su hermana, tendremos que buscar a Bobby Yale, un boxeador que ha desaparecido justo después de la muerte del dueño del gimnasio donde entrenaba. Las pesquisas nos llevarán a explorar los barrios bajos de la Nueva York de los años 50, un sórdido y corrupto mundillo donde interactuaremos con una treintena de personajes, en un desarrollo que combinará investigación, puzles, quick time events, diálogos y decisiones que conducirán a distintos finales, con una deliciosa estética noir y música jazz. ■







10

NUEVOS DATOS / PC

La realidad virtual, a seguir consolidando su crecimiento

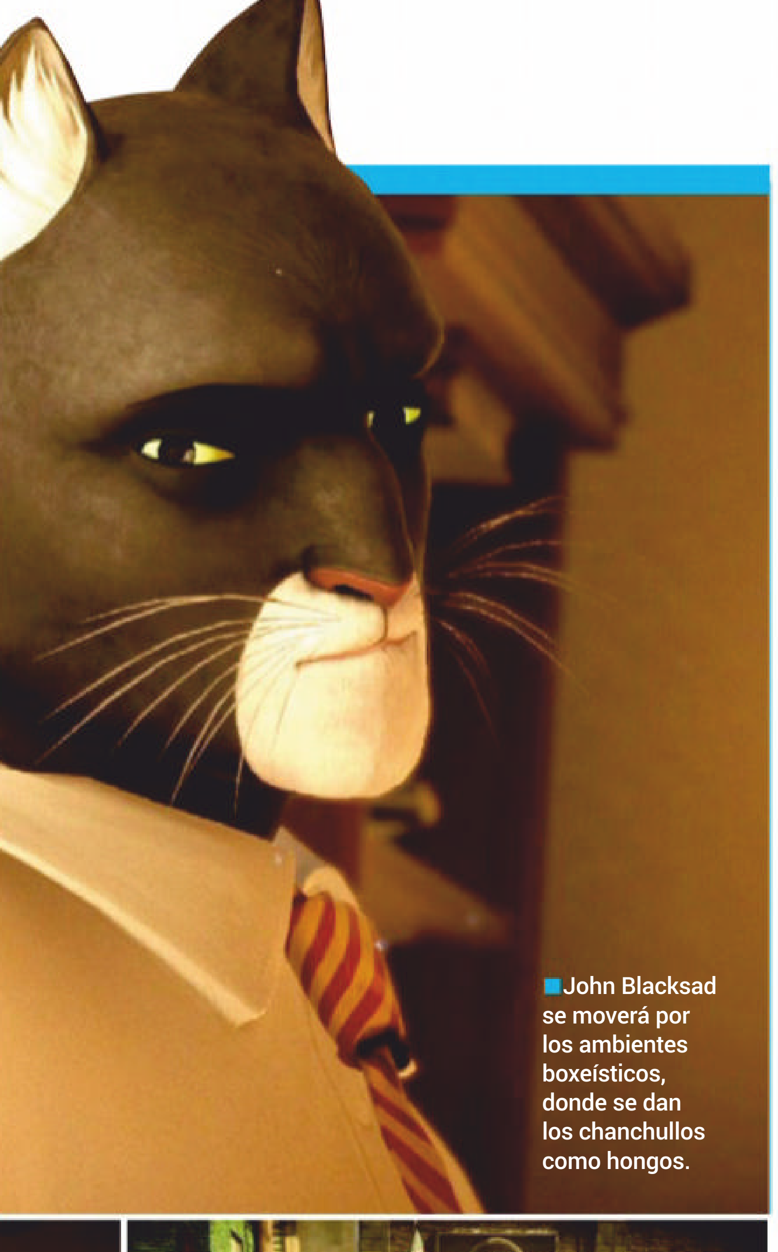
La oferta de visores para PC acaba de crecer con Oculus Quest y Oculus Rift S, y lo volverá a hacer el 28 de junio con Valve Index

La realidad virtual ha llegado para quedarse. En el mercado de las consolas, Sony ya ha dicho que PS5 será compatible con el PS VR actual y que, además, habrá un nuevo modelo. Pero, en PC, el futuro es ahora, y Facebook y Valve están librando una dura batalla por liderarlo. Tras haber lanzado ya previamente otros visores, estos dos adalidades de la tecnología vuelven a la carga.

La primera en golpear ha sido Facebook, que, el 21 de mayo, lanzó dos nuevos dispositivos. El primero, y más espectacular, es Oculus Quest, un "todo en uno" que no requiere ordenador para jugar y que prescinde de cables, pues funciona con pilas y lleva los sensores integrados. El segundo es Oculus Rift S, una versión revisada de su visor inicial, con una óptica mejorada y un diseño más ergonómico.

Valve esperará al 28 de junio para lanzar su órdago, Valve Index, que también incorporará importantes mejoras respecto a HTC Vive, como óptica y pantallas mejoradas, sonido fuera del oído, nuevos mandos (aunque los antiguos son compatibles) y un diseño más cómodo. Sólo falta que se desarrollen más juegos AAA. ■





John Blacksad se moverá por los ambientes boxeísticos, donde se dan los chanchullos como hongos.





Oculus Quest (arriba) y Oculus Rift S (abajo a la derecha) se pueden adquirir ya, en ambos casos a 449 €. Valve Index (abajo a la izquierda) se puede reservar por 1.079 € el pack completo o bien por 539 € el visor, 299 € los mandos y 159 € la estación base (los dos últimos componentes pueden ser sustituidos por los que ya se incluían en HTC Vive).



Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



LA CRÍTICA DESTRUCTIVA Y LA INVISIBILIDAD LABORAL

Ya lo dijo Mariano Rajoy: "somos sentimientos y tenemos seres humanos". ¿O sería al revés? El caso es que, en los últimos tiempos, hemos conocido, en especial gracias al periodismo de investigación de Kotaku, los padecimientos que han pasado los trabajadores de estudios como Rockstar (*Red Dead Redemption II*), BioWare (*Anthem*), Epic Games (*Fortnite*), NetherRealm (*Mortal Kombat 11*) o la desaparecida Telltale (*The Walking Dead*) para culminar sus respectivos proyectos. Algunos de esos juegos han corrido buena suerte; otros, no tanto.

Esta generación ha traído consigo un incremento disparatado de la cantidad de recursos humanos y de tiempo que hacen falta para desarrollar superproducciones que de verdad le saquen partido a una máquina. Esto supone un enorme riesgo para la supervivencia de unos estudios que pueden tirarse tres, cuatro o cinco años trabajando en un AAA, especialmente si se trata de una nueva IP que no se sepa con certeza si tendrá el favor del público... Visto lo visto, en el proceso, es probable que surjan trabas que pongan en peligro la calidad del producto, como que la editora exija usar un determinado motor gráfico o que esté listo antes de una fecha muy concreta, con el consiguiente riesgo de obligar a que el personal tenga que echar más horas que un reloj. En el caso de *Anthem*, por ejemplo, a esos factores de riesgo se han añadido otros, como que el propio concepto jugable y narrativo sufriera infinidad de modificaciones, incluso después de anunciarse. Todo eso acabó derivando en un lanzamiento fallido con el que las críticas se cebaron. Algo parecido le ha sucedido a *Days Gone*, un juego más redondo (para mí, sobresaliente), pero al que la falta de optimización le ha supuesto recibir más palos que una estera de parte de algunos medios. En ambos casos, imagino que los trabajadores no habrán tenido la suerte de recibir el típico bonus por superar una determinada puntuación en Metacritic (otra de las perversiones del pérfido sistema de notas que yo tanto he censurado).

Obviamente, es reprochable que haya juegos que se lancen con bugs (algo que, al menos, hoy día se puede reparar con parches), y eso hay que dejarlo claro, pero también me parece justo hacer un ejercicio de empatía y recordar que, al final, detrás de un videojuego, puede haber cientos de personas que se hayan dejado años de salud tratando de hacer su trabajo lo mejor posible. Hacer sangre y desparramar bilis como les gusta algunos (ya sea en medios de comunicación tradicionales, en Youtube o en redes sociales), incluso ignorando las virtudes de un título, me parece una canallada. Si un juego es pésimo, hay que decirlo bien alto, por supuesto, pero no olvidemos que, detrás, lo lógico es que haya habido mucho sacrificio. Crítica constructiva, sí; crítica destructiva, no.

«Detrás de un videojuego, puede haber cientos de personas que se hayan dejado años de salud tratando de hacer su trabajo lo mejor posible»



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.

1

CONFIRMADO: GTA VI TENDRÁ VARIAS CIUDADES

GTA VI **está llamado a convertirse en uno de los primeros grandes juegos de la nueva generación,** y una reciente y fiable filtración de un antiguo trabajador de la compañía ha confirmado que, al menos, será la entrega más grande de la historia de la saga. En un mensaje publicado en un famoso portal de opiniones sobre empresas, el empleado logró saltarse la verificación de confidencialidad con un ingenioso acrónimo que rezaba así: "GTA 6 LS VC LC LC". Las tres primeras siglas corresponden, lógicamente, a estas ciudades de la serie: Los Santos, Vice City y Liberty City, por lo que queda claro que en *GTA VI* podremos viajar entre ellas. Sin embargo, la duda sigue estando en ese último "LC". No son pocos los que se han aventurado a vaticinar que se trata de Londres (London City), algo que tendría bastante lógica, ya que la capital británica estuvo presente en la primera entrega de *GTA*. No obstante, también han surgido otras teorías que difieren totalmente de esta afirmación. Entre todas ellas, las hay incluso que apuntan a ciudades patrias, como La Coruña, algo que vemos un tanto descabellado, pero que, desde luego, no descartamos y que recibiríamos encantados.

- ☐ OJALÁ UNA SEA ESPAÑOLA: ASÍ, TIENEN QUE DOBLARLO
- ☐ TENÉIS MENOS RIGOR PERIODÍSTICO QUE NIKO BELLIC



Pág. 20

LA OTRA CARA

Cuando la realidad es más increíble que la ficción



Pág. 24

LA COMUNIDAD

Lo que importa es vuestra opinión

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

PRESENTADO GOAT OF DUTY: UN INTENSO SHOOTER QUE ENFRENTA A CABRAS ARMADAS

Si os mola hacer el cabra y disfrutáis como locos con los shooters multijugador, estáis de enhorabuena, ya que el estudio 34BigThings está trabajando en un título que fusionará lo mejor de estas dos divertidas prácticas. En *Goat of Duty*, diez cabras armadas hasta los cuernos se enfrentarán en unas intensas refriegas online en las que, claro está, ganará el más "cabroncete" del servidor. El juego incluirá cuatro modalidades, como todos contra todos o batallas por rebaños, y ofrecerá una decena de mapas en los que el surrealismo será el principal protagonista. Así, y como todo buen pastor cacereño, defenderemos el honor de nuestras cabras en lugares tan dispares como una estación espacial o una granja futurista. Estas "encabrizadas" batallas estarán disponibles, de momento, sólo a través de Steam, en los próximos meses.

- ¿CABRAS CON LANZACOHETES? ¡VENDIDO!
- VOSOTROS SÍ QUE ESTÁIS COMO UNA CABRA



2



3

Yuji Naka será Knuckles en la película de Sonic. El creador del erizo ha confirmado en Twitter que hará un pequeño cameo en la cinta de Paramount. Lo que todavía no sabemos es si sólo prestará su voz a Knuckles o, aún mejor, se atreverá a encarnar al equidna rojo también en cuerpo y púas. ¡Ojalá le veamos agitando los nudillos!

- ESPERO QUE SU DISEÑO SEA MEJOR QUE EL DE SONIC
- Y ANTONIO RESINES HARÁ DE TAILS, ¿VERDAD?

LECTOR EN XBOX ONE S ALL-DIGITAL

Imaginad que os habéis pillado una Xbox One S All-Digital convencidos de que eso de los discos es cosa de viejunos. Pero ¿y si llega el día en que os apetece ver la reedición en Blu-ray de "Street Fighter: La última batalla"? Vale, sabemos que es una situación poco probable, pero, creednos, esas cosas a veces pasan. Pues podéis estar tranquilos, ya que en Microsoft, que están en todo, han anunciado la llegada de un lector externo, que se conectará a través de uno de los puertos USB de la consola y cuya función estrella será... leer discos, claro.

- MADRE MÍA, YA HASTA LAS CONSOLAS TIENEN DLC
- Y UN CASSETTE EXTERNO PARA LAS CINTAS DEL FARY, ¿NO?



4

AGREDEN A "CANGREJAZO" LIMPIO A UN PROFESIONAL DE SUPER SMASH BROS

5

Los eSports se están convirtiendo en un deporte de riesgo. Y, si no os lo creéis, sólo tenéis que preguntar al jugador profesional de *Super Smash Bros Melee* Juan "Hungrybox" DeBiedma. Atentos a la historia. Nada más ganar la final del torneo Pound 2019, y todavía sentado en la silla en la que había competido, el pobre campeón notó cómo algo duro le golpeaba en la espalda con cierta violencia. Tras el correspondiente respingo de sorpresa, la confusión de "Hungrybox" mutó a la más absoluta incredulidad cuando miró al suelo y comprobó que lo que le habían arrojado era ni más ni menos que un cangrejo muerto. Presa de los nervios (y de un mosqueo considerable), el campeón se volvió a la grada, crustáceo en mano, y recriminó el comportamiento del público asistente, algo por lo que después se disculpó a través de Twitter. El agresor cangrejero, por su parte, fue identificado y vetado de próximos torneos. ¡Vaya tela!

- ESTÁ CLARO QUE A ALGUNOS SE LES VA "LA PINZA"
- ¿QUIÉN SE LLEVA UN CANGREJO A UN TORNEO?



"Star Wars: Episodio IX" tendrá juego en Amico. La consola de Intellivision sigue sumando alianzas de cara a su lanzamiento el próximo año. Y, en esta ocasión, lo ha hecho ni más ni menos que con EA, quien desarrollará un título de estilo retro basado en "Star Wars: El ascenso de Skywalker". ¡Y aquí os mostramos su primera imagen oficial!

- ¡MENUDA PINTAZA TIENE!
- "AMICO" MÍO, NO CUELA



6

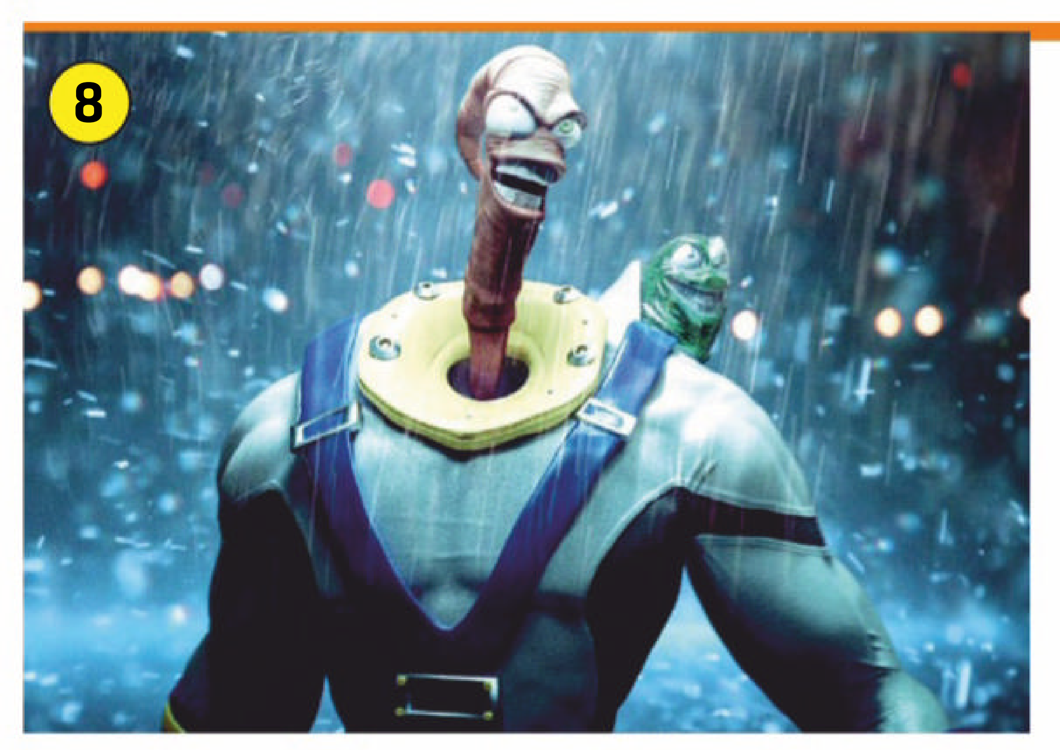


7

FANS RECOGEN FIRMAS PARA CONSEGUIR UNA SILLA DE GAMA ALTA A REGGIE FILS-AIME

Pocas personalidades de la industria han calado tan hondo en la comunidad nintendera como Reggie Fils-Aime, el ya expresidente de Nintendo América. La última prueba de ello es la petición online que iniciaron recientemente algunos de sus fieles seguidores con un curioso objetivo: conseguir una silla de oficina en condiciones para el despacho de la casa del carismático directivo. Esta idea surgió después de que Reggie, a modo de despedida, publicara unas fotos posando en el que había su despacho en Nintendo. En ellas, los más avispados notaron que su silla de trabajo, castigada por el intenso uso, estaba para el arrastre, lo que motivó que quisieran premiarle con una nueva. Por supuesto, la iniciativa fue todo un éxito y más de 23.000 personas, preocupadas por la salud de la espalda y las posaderas de Reggie, firmaron la petición. ¿El resultado? La respuesta de uno de los fabricantes de mobiliario de oficina más prestigiosos del mundo, que ya le ha enviado una silla "top" al expresi por la patilla.

- AHORA SÍ QUE SU "BODY ESTARÁ READY"
- MENOS SENTARSE Y MÁS WII FIT



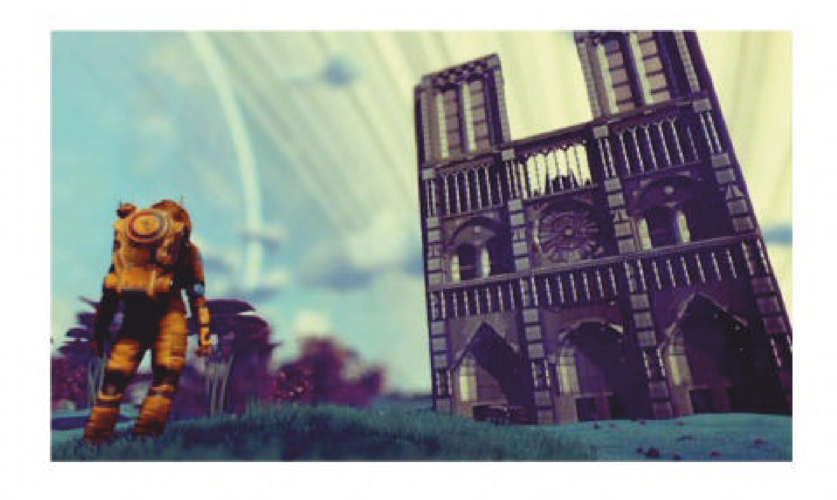
EARTHWORM JIM VOLVERÁ EN 2020 CON UN JUEGO EN 3D

Ya podéis ir gritando vuestro mejor "groovy", porque Earthworm Jim volverá a las consolas el próximo año. La emblemática lombriz, que nació en la época de los 16 bits, se enfundará de nuevo su musculoso traje en una aventura plataformera en 3D que, atentos, apunta como título intergeneracional, por lo que podría acompañar a las consolas de nueva hornada en su lanzamiento. De momento, sólo sabemos que gran parte de los creadores del título original están participando en el desarrollo, y que tienen dos metas en mente: reinventar al personaje para convertirlo en uno de los nuevos referentes de los plataformas tridimensionales y demostrar el poderío técnico de la next gen. Para ello, han creado un nuevo motor, el Big Cow Engine, que promete grandes dosis de realismo y un notable rendimiento.

- ☐ YA PUEDO VER EL RAY TRACING ACARICIANDO A JIM
- ☐ PERO QUÉ GUSANOS SOIS: TIENE LOMBRICES LA COSA

9 **Construyen Notre Dame en *No Man's Sky*.** Tras su terrible incendio el pasado mes de abril, la catedral de París ya mira hacia su reconstrucción. Pero hay un lugar, muy remoto en el universo, en el que su leyenda se ha erigido de nuevo: un planeta de *No Man's Sky*, donde un grupo de jugadores ha trabajado duro para construir, piedra a piedra, una réplica exacta del emblemático monumento francés. ¡Precioso!

- ☐ QUÉ HOMENAJE TAN "ESPACIAL"
- ☐ ¿Y EUROVEGAS DE EXTREMADURA PARA CUÁNDO?





LA DIRECTIVA DE LOS RED SOX PROHÍBE FORTNITE A SU EQUIPO

Los Red Sox, el equipo de béisbol de la MLB estadounidense, no está atravesando su mejor momento deportivo, y los responsables del club han considerado que el motivo no es otro que el exagerado vicio que tienen sus jugadores a *Fortnite*. Su afición es tal que, al parecer, llevaban un tiempo dedicando más horas a entrenar en el battle royale que en el campo. Esta situación desembocó, incluso, en que uno de los lanzadores del equipo, David Price, se perdiera algunos partidos tras desarrollar el síndrome del túnel carpiano, debido a la intensidad con que afrontaba las partidas. Cansada de esta situación, la directiva ha tomado cartas en el asunto y ha prohibido a los miembros del equipo que jueguen a *Fortnite*. Anda que si llegan a dar con Guti en sus buenos tiempos...

- ☐ PUES QUE SE HAGAN UN EQUIPO DE ESPORTS Y ARREANDO
- ☐ VAMOS, NI QUE TUVIERAN OCHO AÑOS. ¡YO NO ME LO CREO!

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON** PARA PS4 Y ONE

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias del juego *The Walking Dead: The Final Season*, dos para PS4 y una para Xbox One.



SOLUCIONES del nº 334

1 Falso **2** Verdadero **3** Falso **4** Falso **5** Verdadero **6** Falso **7** Falso **8** Verdadero **9** Verdadero **10** Falso

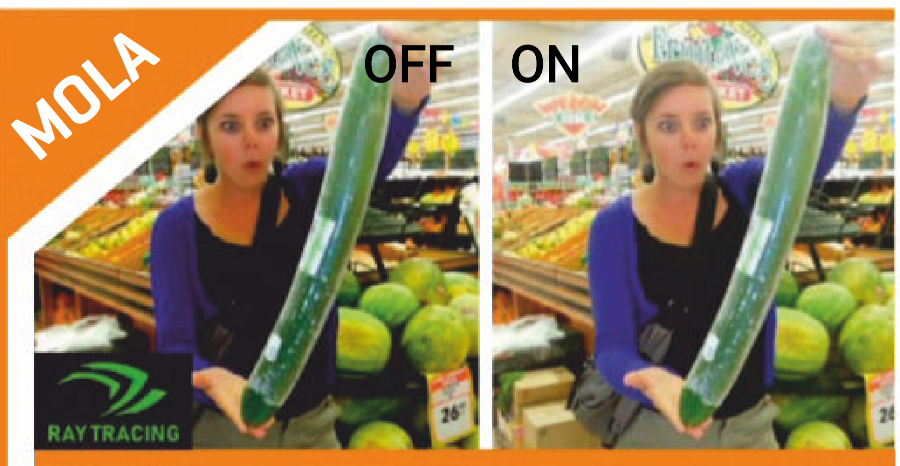
GANADORES de una copia promocional de **Days Gone para PS4** (HC 334)

- ÁlvaroTeruel (Madrid)
- Rubén Delgado (Madrid)
- Alberto J. Orio (Madrid)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Los primeros datos técnicos que ha dado Sony sobre PS5 y los rumores de que Xbox Scarlett será aún más potente. MENUDO PEPINO de generación que se nos viene, amigos. Jonathan Vega

Para pepinaco el que se encontró la colega de la foto de arriba en el Ahorramás. Pero sí, si los datos que se rumorean se materializan en las versiones finales de las consolas, van a ser unos "maquinones".

Que David Jaffe, uno de los creadores de *God of War*, esté trabajando en un juego de terror. ¡Suena de lo más interesante! Óscar Ramos
Y tanto. Ya teníamos ganas de saber lo que se traía Jaffe entre manos. Aunque tampoco es que haya contado demasiado, la verdad...

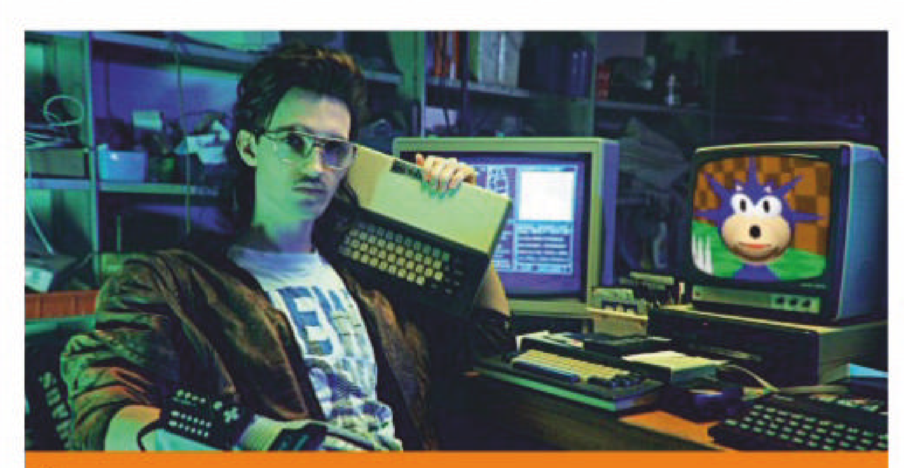
La calma con la que se está tomando Naughty Dog el desarrollo de *The Last of Us: Part II*. Ya me veo estrenando mi PS7 con él. Erik López
Ains, bendita ironía. ¡Pero si sólo han pasado seis años de nada desde que salió el primero! Tampoco es tanto.

***Oddworld: Soulstorm*. Que vuelva Abe, y encima con una aventura en 2,5D, es un notición. Factor**
Pero notición de los buenos. Con la tontería, Abe lleva más de veinte años entre nosotros. ¡Es un clásico!

La consola Polymega. ¿Verdad que esto sí que es a lo que se refieren cuando hablan de poliamor? J Frames Bond
Claro que sí, hermoso. Poliamor es todo lo que tú quieras y más. ¡Cosita guapa! ¡Terroncito de azúcar!

Que ya no quede nada para el E3 2019. Ojalá veamos algo en claro de las consolas de nueva generación. Samuel SK
De Sony va a estar complicado, que directamente no va. Pero a ver si Microsoft da la campanada y nos enseña un poco de "cacho" de Scarlett.

Las creaciones de algunos jugadores con *Dreams*. ¡Es alucinante el talento que tienen! Gladius
Lo más alucinante es que apenas haya penes en sus juegos. ¡Nos hace recuperar la fe en la humanidad!



Que, por una vez, los mandamases hayan escuchado a los fans y vayan a cambiar el aspecto final de Sonic en la película de imagen real. Es que parecía un señor mal "disfrazao"... Juan Gómez

Hemos ganado una batalla, pero no la guerra. Ahora, queda presionar para que obliguen a engordar 30 kilos a Jim Carrey. ¿Cuándo se ha visto a un Robotnik con un IMC saludable? ¡Imperdonable!

NO MOLA



***Devil May Cry* en Switch. ¿Pretenden colarnos refritos de cada juego de la saga, hacer que los paguemos uno a uno y, encima, lanzándolos sólo en formato digital? Para ellos enteritos... Guille DP**

Pues te damos toda la razón. Menos mal que se trata de un caso aislado y que, en esta generación, ninguna compañía más nos ha colado versiones HD y refritos una y otra vez. Oh, wait...

La moda del retro. Me pasé décadas esperando mejores gráficos como para volver atrás ahora. Yo paso. Miguel A. Alonso
Piensa que los juegos de hoy serán retro en el futuro, así que, como te siga dando por esperar, no juegas.

La cacareada next gen que viene. Esto parece ya el mercado de móviles, que sale uno nuevo cada mes. José María López
Hombre, PS4 y Xbox One salieron en 2013... Algunos hasta hemos perdido el pelo y ganado dos tallas de pantalón en todo este tiempo, eh.

La película de *Pokémon*. Como fan de la saga, debo decir que es una castaña y una vergüenza. Raúl CG
No es "El Padrino", pero tampoco está tan mal, hombre. Para echar la tarde con Pikachu, cumple de sobra.

Que comprar todas las skins de *Mortal Kombat 11* salga por 5.780 €. Con eso, pagamos la deuda externa del país. Tomás Flores
Nos dicen que es un argumento de los pasados debates electorales y nos lo creemos. Nuestros "dieces".

Que *Days Gone* recibiera un parche de 21 GB de salida y, en días, otros cuatro o cinco. No podemos permitir esta situación. David Martínez
No hay mes que no falten quejas sobre parches, DLC, cajas de botín... Ojalá la compañías tomen nota.

Que *Final Fantasy VII Remake* pase de los turnos y apueste por los combates en tiempo real. Se me quitan las ganas de jugarlo. Leonharts
Al ritmo que lleva, se te pondrán y quitarán varias veces. Aunque lo mismo lo compruebas este año...



La poca confianza que me inspira el desarrollo de *Dragon Age 4*. Como sea un *Anthem* con dragones y micropagos dignos del medievo, ya han visto mis monedas de oro... Elisabeth Medinaceli

Se te ha olvidado incluir las naves de *Mass Effect*. Ya nos imaginamos bajando de la Normandía y poniéndonos la alabarda para ir volando hasta la taberna a tomarnos una jarra de hidromiel.

Por David Alonso @Davealonsoh

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



SUBEN



MICROSOFT Y SONY han llegado a un acuerdo para trabajar conjuntamente en la evolución de sus tecnologías basadas en la nube y en otras soluciones de inteligencia artificial, apoyándose en las herramientas de Microsoft Azure. Esto no significa que vayan a desarrollar juegos o consolas conjuntamente, por supuesto, pero sí ayudará al progreso de ambas compañías en el sector de los videojuegos, al afectar a las plataformas de streaming o a los estudios de desarrollo. Ver cómo dos competidoras reman en la misma dirección es algo digno de aplauso.



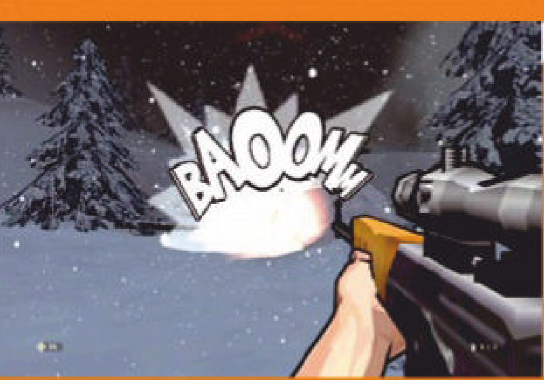
VOID BASTARDS ya tiene fecha de salida: será el 29 de mayo cuando podamos disfrutar de este indie exclusivo de Xbox One y PC, que estará disponible en Game Pass. Su director es Jonathan Chey, veterano de *System Shock* y *BioShock*.



LA NUEVA OFERTA para suscriptores de Switch Online, que, por 99 €, pueden adquirir dos cupones para canjear por juegos digitales. En la práctica, esto supondrá ahorros de hasta 40 euros, pues algunos exclusivos de Nintendo salen a 70 €.



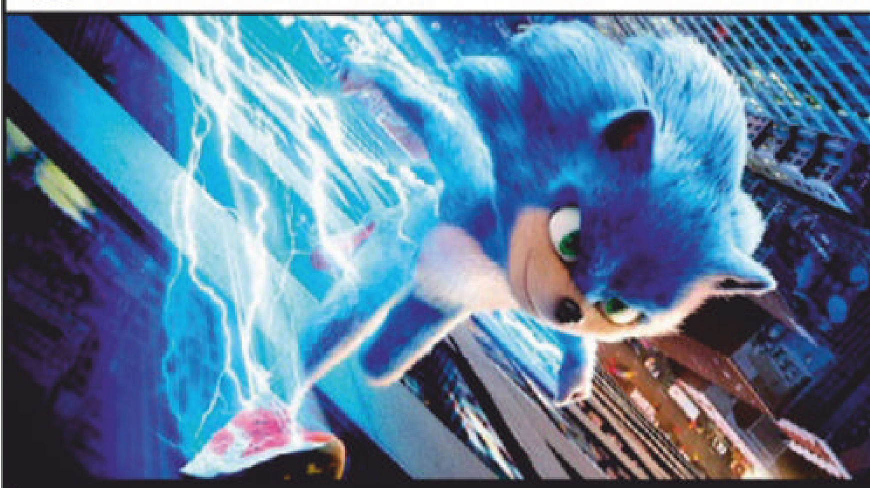
ODDWORLD: SOULSTORM, el remake del mítico *Abe's Exodus*, ha dejado ver, por fin, su jugabilidad (se anunció en el lejanísimo 2017). Está previsto para principios de 2020, para "PC y consolas" (a priori, deberían ser todas).



XIII, el recordado shooter de estilo cel shading que se lanzó en PS2, GameCube y Xbox en 2003, tendrá un remake para PS4, Xbox One, Switch y PC. Se pondrá a la venta el 13 de noviembre y de su publicación se encargará Microïds.



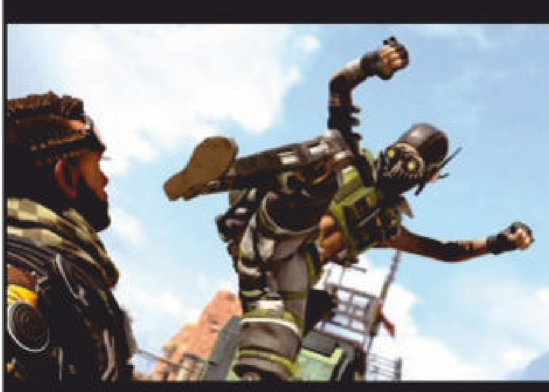
BAJAN



LA PELÍCULA DE SONIC ya cuenta con tráiler oficial y, en general, la reacción del público ha sido muy mala, debido al aspecto por el que se ha apostado para llevar al erizo azul a la imagen real, que no es particularmente fiel al de los videojuegos, ni al de los 2D ni al de los 3D. En Paramount Pictures son conscientes y, de hecho, el director del filme, Jeff Fowler, salió a la palestra para decir que han escuchado las quejas y que se van a realizar cambios. Está por ver si esa previsible modificación afecta o no a la fecha de estreno, fijada para el próximo 8 de noviembre.



EL JEFAZO de Gearbox, Randy Pitchford, no ha parado de protagonizar polémicas este mes, ya fuera negando que *Borderlands 3* va a tener micropagos (aunque sólo sean estéticos) o enzarzándose dialécticamente con el viejo actor de Claptrap.



EL PELIGRO de los juegos como servicio de cara al desarrollo de nuevos títulos. Hace poco, EA reconocía que ha hecho cambios en Respawn Entertainment para seguir apoyando el crecimiento de *Apex Legends*, en detrimento de un nuevo *Titanfall*.



PROJECT PRELUDE RUNE, el RPG que preparaba Square Enix, ha sido cancelado. La compañía ha cerrado también Studio Istolia (del que Hideo Baba ya se marchó el mes pasado), pero sus miembros se integrarán en otros equipos, por suerte.



STAR CITIZEN, el juego que más dinero en micromecenazgo ha recaudado de la historia, podría estar en apuros por culpa de los despilfarros y las malas prácticas de Chris Roberts, según ha desvelado el prestigioso medio Forbes.



Persona 5 Royal

PERFECCIONANDO UNA OBRA MAESTRA DEL ROL

PLATAFORMAS
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
P-Studio / Atlus

DISTRIBUIDOR
Atlus (Japón)

LANZAMIENTO
31 de octubre (Japón)
2020 (Europa)

Tras meses de rumores, Atlus por fin ha desvelado los primeros detalles de esta nueva encarnación de su exitoso juego de rol de instituto. Será una versión ampliada de *Persona 5*, que extenderá la trama argumental e incluirá nuevos personajes, contenidos y ajustes.

Si la versión original de *Persona 5* ya daba para más de cien horas, lo de *Royal* va a ser, directamente, una locura... pero de las que se disfrutan al máximo. El mejor juego de rol japonés de esta generación será aún más sobresaliente con esta completísima versión, que ampliará enormemente su historia por medio de un tercer semestre en el que pasarán muchas cosas. Una de las principales novedades será la presencia de Kasumi Yoshizawa: esta misteriosa estudiante siente simpatía por nuestro protagonista, Joker, pero no termina de ver con buenos ojos a los Phantom Thieves, la organización formada por Joker y sus compañeros para robar los corazones corruptos de los adultos. Aun así, Kasumi se unirá a los Phantom Thieves, aunque lo hará por sus propios motivos, y no sabremos hasta qué punto se puede confiar de verdad en ella.

Abundantes novedades

Kasumi aportará una nueva perspectiva sobre la trama y, a través de ella, descubriremos detalles que desconocíamos del resto del elenco. Pero no será el único personaje inédito: también debutará el nuevo consejero estudiantil Takuto Maruki, junto a otros. Además, habrá nuevos lugares en los que interactuar con los personajes para estrechar vínculos con ellos, como, por ejemplo, un acuario. Por su parte, en los palacios, nos encontraremos nuevos tipos de enemigos, y será más sencillo obtener puntos de experiencia. La banda sonora también estará ampliada, con cerca de veinte nuevas melodías. Incluso somos optimistas con que pueda llegar en castellano, si tenemos en cuenta la nueva política de la que está haciendo gala Sega (propietaria de Atlus) en juegos como *Judgment* y *Project Sakura Wars*.

KASUMI, UNA NUEVA Y MISTERIOSA ESTUDIANTE, TENDRÁ UN GRAN PESO EN LA TRAMA DE ESTA VERSIÓN





1 ***Persona 5 Royal*** saldrá en exclusiva para PS4, y expandirá la aventura original con todo tipo de novedades.

2 **La estructura** de la historia será la que ya conocemos, pero habrá muchos elementos que le darán una vuelta de tuerca.

3 **Kasumi** tiene un talento especial para la gimnasia rítmica, y el instituto confía mucho en su potencial.

4 **Así lucirá Kasumi** como parte de los Phantom Thieves.

5 **Takuto Maruki** será otro de los nuevos personajes: un simpático adulto que tomará el cargo de consejero estudiantil en el instituto.

6 **Los Kyouma** serán nuevos enemigos, especialmente poderosos y desafiantes.

7 **El acuario** será una de las nuevas localizaciones en las que podremos desarrollar las relaciones con los personajes.

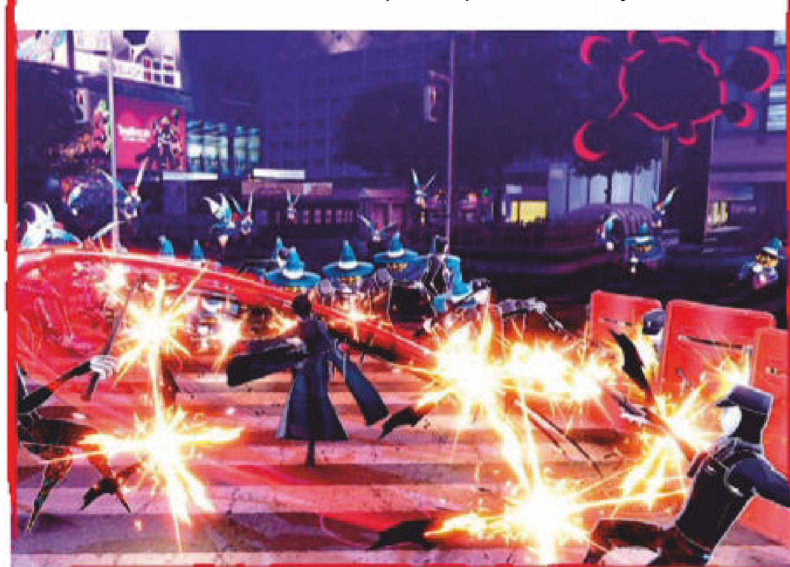






PERSONA 5 SCRAMBLE, PARA PLAYSTATION 4 Y SWITCH

Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers será el título de este nuevo spin-off, desarrollado en colaboración con Koei Tecmo y su estudio Omega Force. Será un musou, es decir, un juego de acción multitudinaria al estilo de la saga *Dynasty Warriors*. Saldrá para PlayStation 4 y Nintendo Switch, en una fecha aún por revelar. Por lo tanto, parece que, al final, Switch se queda sin el juego principal de *Persona 5*, pero se lleva este atractivo spin-off, además del personaje Joker en *Super Smash Bros Ultimate* (ya disponible mediante DLC). Por otra parte, ya está a punto de desembarcar aquí *Persona Q2: New Cinema Labyrinth* para 3DS, donde también están los personajes de *Persona 5*: podréis encontrarlo en las tiendas europeas a partir del 4 de junio.



BIG IN JAPAN

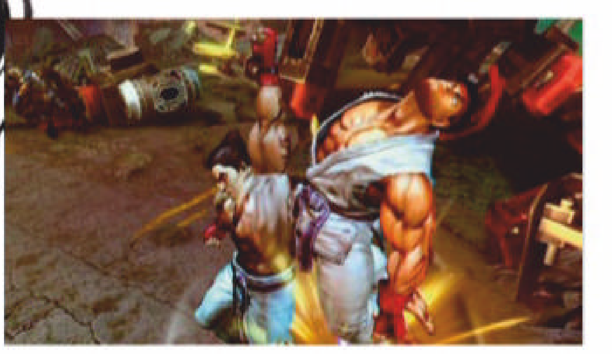


El primer Devil May Cry llegará a Switch en verano

Casi dos décadas después de su lanzamiento original en PlayStation 2, la primera aventura de Dante aparecerá por primera vez en una consola de Nintendo, sólo en formato digital. No sabemos si le seguiránlas siguientes entregas, pero probablemente dependa de las ventas que alcance el primero en Switch.

20.000.000

de juegos de la saga **Tales of** vendidos en todo el mundo



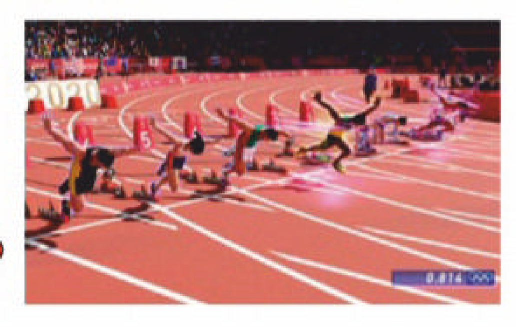
El productor de Tekken aún quiere hacer Tekken X Street Fighter

Tras el lanzamiento de *Street Fighter X Tekken* hace ya siete años, se esperaba este otro crossover con jugabilidad a lo *Tekken*. Katsuhiro Harada ha explicado que el extenso ciclo vital de *Tekken 7*, que aún es muy popular entre los jugadores, dejó su desarrollo paralizado, pero le gustaría retomar el proyecto.



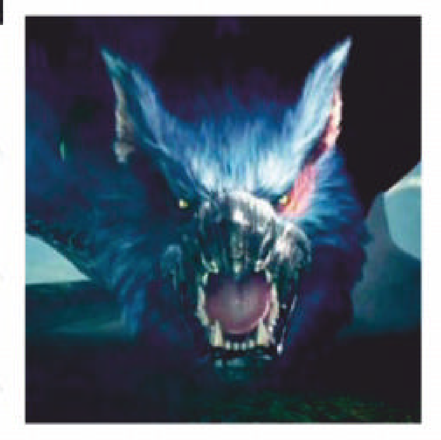
Los beneficios de Konami crecen por quinto año

Por quinto año seguido, Konami ha incrementado sus beneficios con respecto al anterior año fiscal y, además, ha vuelto a superar su récord anual. El éxito continuado del free-to-play *Yu-Gi-Oh! Duel Links* y el buen rendimiento de juegos como *PES 2019* explican estos resultados.



Juegos Olímpicos de Tokio, el 24 de julio en Japón

Tal como os contamos el mes pasado, Sega lanzará el título oficial de los Juegos Olímpicos de 2020 este mismo verano, y ya ha desvelado su fecha de lanzamiento para el mercado japonés: el próximo 24 de julio. Eso sí, en Occidente, tendremos que esperar hasta el año que viene para ver este juego en nuestras tiendas...



Monster Hunter World: Iceborne sale en septiembre

La expansión del exitoso *Monster Hunter World* (lleva ya 12 millones de copias) llegará a PS4 y Xbox One el 6 de septiembre (en PC, estará en invierno). *Iceborne* extenderá la historia y nos llevará a una amplia región nevada, repleta de misiones y monstruos, entre ellos el dragón Velkhana. Además, Capcom lanzará una edición física del juego con la expansión incluida.

Zoro, Sabo y Law protagonizarán los DLC de One Piece: World Seeker

Los contenidos descargables de *One Piece: World Seeker* nos permitirán controlar a varios personajes adicionales, muy populares entre los fans del manganime, y explorar nuevos escenarios. Tendremos al espadachín Roronoa Zoro (en la imagen de la izquierda) en verano, al revolucionario Sabo en otoño y a Trafalgar Law en invierno.

35.000.000

de **Switch** se han vendido ya en todo el mundo



19 | 20 | 21 JULIO 2019

PALACIO FERIAS MÁLAGA

IN GAMING WE TRUST

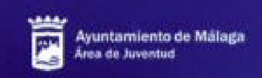
GAMEPOLIS

VII FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS

MÁLAGA

ESPORTS · EXPO · RETRO · CONFERENCIAS
COSPLAY · INDIE DEVS · CONCIERTOS · KPOP
VR · FREEPLAY · YOUTUBERS · NOVEDADES

WWW.GAMEPOLIS.ORG

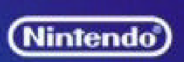


















Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

EL SILENCIO DE LOS TAPADOS

NO SON LOS MÁS MEDIÁTICOS Y NO ESTÁN DANDO QUE HABLAR TODO LO QUE MERECERÍAN, PERO, EN LOS PRÓXIMOS MESES, DIEZ JUEGOS ÚNICOS RECLAMARÁN SU LUGAR EN EL MUNDO

En una industria donde cada vez se tiende a ir más a lo seguro, donde los juegos como servicio se han convertido en una religión y donde las sagas mediáticas acaparan casi toda la atención, sigue habiendo compañías punteras que se arriesgan desarrollando nuevas IP o, incluso, recuperando o reinventando otras infravaloradas. Gracias a que estamos en la recta final de la generación, con las consolas actuales ya más que dominadas por parte de los estudios, en la segunda mitad de 2019 se van a lanzar un puñado de juegos de los que apenas se está hablando, pero que prometen dar grandes alegrías a los que siguen clamando por disfrutar de experiencias distintas. Damos cuenta de diez de esos "tapados" en este reportaje: *Judgment*, *Shenmue III*, *Control*, *Astral Chain*, *Man of Medan*, *Biomutant*, *Code Vein*, *The Outer Worlds*, *Twin Mirror* y *Ancestors: The Humankind Odyssey*. Algunos quizá ni les suenen a quienes no estén metidos en el día a día de un sector sobresaturado de información, pero se trata de títulos únicos que tienen muchos puntos en común.

Por encima de todo, hablamos de aventuras (con más o menos acción) pensadas para un solo jugador, un ámbito por el que se llegó a temer, pero que está más vivo que nunca. Además, más allá de que puedan acabar teniendo algún DLC, están pensadas para disfrutarlas de una tacada, al no ser juegos como servicio con un plan a largo plazo. Otro vínculo entre esos juegos es que, aun no siendo AAA multimillonarios, sí manejan presupuestos generosos, dado que, entre las editoras, están empresas con tanto músculo financiero como Nintendo, Sega, Bandai Namco, Private Division (o sea, Take-Two) o THQ Nordic. Y no sólo eso: es que, entre los equipos de desarrollo, están Ryu ga Gotoku Studio, Platinum Games, Remedy Entertainment, Supermassive Games, Obsidian Entertainment o Dontnod Entertainment, o incluso figuras legendarias al cargo de sus propios estudios, como Yu Suzuki o Patrice Désilets. Finalmente, muchos de esos juegos se lanzarán en verano, aprovechando el habitual parón de esa época, lo que quizá les ayude a captar el protagonismo que, por ambición, merecen. ■



JUDGMENT

■ PS4 ■ 25 DE JUNIO ■ RYU GA GOTOKU STUDIO (SEGA) ■ AVENTURA

Yakuza era (y sigue siendo) una saga muy infravalorada, pero sus últimas entregas le han ido dando el crédito que se merecía, y este spin-off debe contribuir a su consolidación definitiva. La historia, independiente de la de la saga principal pero también de ambientación mafiosa, nos presentará a Takayuki Yagami, un detective privado que deberá seguir la pista de un asesino en serie, cuyo modus operandi es arrancar los ojos a sus víctimas. Con ese punto de partida, asistiremos a una auténtica película, pues se ha contado con la participación de actores reales, como Takuya Kimura, que tuvo que grabar más de 1.000 minutos de diálogos. Y los gráficos serán de escándalo, merced al uso del potente Dragon Engine.

En lo jugable, la exploración por Kamurocho y los combates a lo beat'em up serán similares a los de los *Yakuza* canónicos, pero el estilo de lucha de Yagami será algo distinto al de Kazuma Kiryu. Ahora bien, aprovechando la profesión de Yagami, habrá multitud de mecánicas nuevas, enfocadas a investigar los casos: realizar interrogatorios, hablar con testigos, seguir a sospechosos con sigilo (por ejemplo, ocultándose detrás de coches o manejando un dron), disfrazarse para colarse en edificios, forzar cerraduras... Si aún no conocéis la saga *Yakuza*, esta entrega será ideal para iniciarse, al estar traducida al castellano.





ASTRAL CHAIN

■ SWITCH ■ 30 DE AGOSTO ■ PLATINUM (NINTENDO) ■ ACCIÓN

Platinum Games es una institución, pero, al ser una nueva IP, hay gente que aún no conoce su próximo juego de acción, *Astral Chain*, que será exclusivo de Switch. El proyecto lo lidera Takahashi Taura, diseñador de *NieR Automata*, y lo está supervisando Hideki Kamiya, por lo que sólo cabe esperar lo mejor.

El juego, que tirará de cel shading, nos presentará a un escuadrón policial de élite conocido como Neuron, que deberá defender Ark, una ciudad futurista de neón, de la invasión de bestias alienígenas de otra dimensión. Tras elegir entre un hombre y una mujer, en los combates formaremos equipo con una bestia mecánica llamada Legion, que estará atada al personaje y peleará en sinergia con él. El sistema de combos cuerpo a cuerpo y a distancia parece un cóctel entre *Bayonetta* y *Vanquish*, por lo que dará muchísimo juego.





1 *Judgment* tendrá subtítulos en castellano (además de voces en inglés), algo que no sucedía en la saga *Yakuza* desde la primera entrega de PS2.

2 Kamurocho, el escenario inspirado en el barrio tokiota de Kabukicho, será el de siempre, pero habrá zonas nuevas y elementos de uso detectivesco.

3 El sistema de combate a lo beat'em up permitirá cambiar entre dos modos (grulla y tigre), y Yagami contará con nuevas y alocadas ejecuciones.

4 Kyohei Hamura, uno de los principales personajes, ha sido remodelado para la versión occidental del juego, tras el escándalo de drogas del actor de la edición japonesa original.

5 Entre los minijuegos, habrá carreras de drones, pinball, recreativas, un shooter a lo *The House of the Dead*...

MAN OF MEDAN

■PS4 - XBOX ONE - PC ■VERANO ■SUPERMASSIVE GAMES (BANDAI NAMCO) ■AVENTURA

Supermassive Games supo hacer suya la fórmula de narrativa ramificada, cinematográfica e interactiva de Quantic Dream con el genial *Until Dawn*. Ahora, tras varios proyectos menores para PS VR, el estudio británico vuelve a aquella fórmula con *Man of Medan*, el primero de varios juegos de terror que se enmarcarán dentro de un proyecto conocido como *The Dark Pictures Anthology*. Como novedad respecto a todos sus trabajos previos, será multiplataforma, ya que la editora no es Sony, sino Bandai Namco.

El juego estará protagonizado por cuatro jóvenes estadounidenses y por una guía que irán en busca de un barco hundido en el Pacífico durante la II Guerra Mundial. Sin embargo, se verán atrapados en un barco fantasma donde cundirá el pánico. Como en *Until Dawn*, iremos manejando a los distintos personajes, de modo que, según nuestras decisiones y el acierto con los QTE, todos podrán sobrevivir... o morir.

SHENMUE III

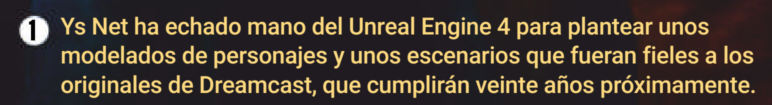
■ PS4 - PC ■ 27 DE AGOSTO ■ YS NET (DEEP SILVER) ■ AVENTURA

Los dos primeros *Shenmue* son dos de los mejores juegos de la historia, pero fracasaron comercialmente y lo cierto es que el gran público no los conoce (basta con ver las discretas ventas de la doble remasterización lanzada el año pasado), por lo que no es descabellado considerar a su secuela como una "tapada". Casi dieciocho años después del intrigante final de *Shenmue II*, sabremos cómo continúa el viaje de Ryo Hazuki en busca de venganza contra Lan Di y de respuestas sobre los espejos del fénix y el dragón. Por una mera cuestión de presupuesto, es imposible que el juego tenga el impacto que tuvieron sus predecesores, pero cuenta con el liderazgo del creador original, Yu Suzuki, una de las figuras más importantes de la historia del videojuego, lo que garantiza que la fórmula, como poco, sea la misma que nos maravilló en la añorada Dreamcast.

Shenmue III se ambientará en las montañas de China, en pueblos como Bailu Village o ciudades milenarias como Chobu, cuyos habitantes, con los que podremos interactuar, seguirán unas rutinas diarias. La exploración dialogada en busca de pistas incluirá novedades, como un sistema de afinidad con la gente (en especial con Shenhua), y lo mismo sucederá con el sistema de combate, que contará con estadísticas de ataque y resistencia, minijuegos de entrenamiento o rivales que usarán estilos muy dispares.







1 Ys Net ha echado mano del Unreal Engine 4 para plantear unos modelados de personajes y unos escenarios que fueran fieles a los originales de Dreamcast, que cumplirán veinte años próximamente.

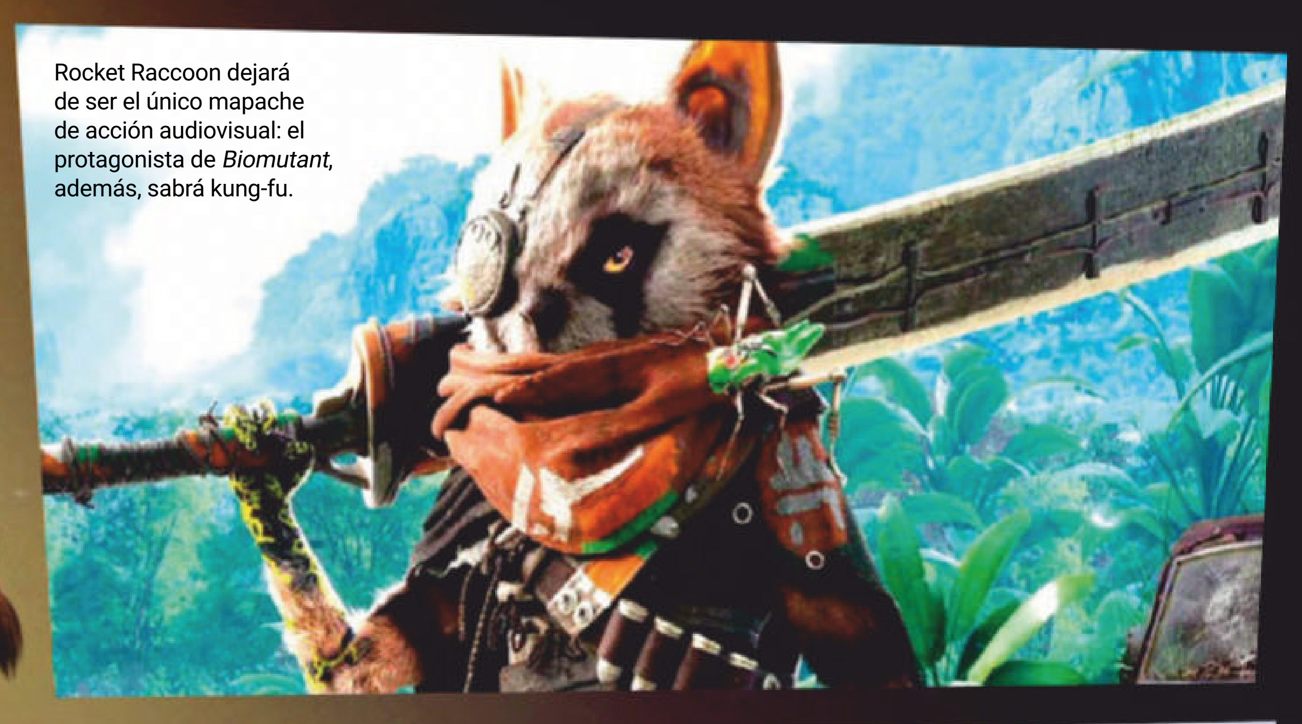
2 El misterioso Lan Di no faltará a la cita. A priori, la historia, ambientada por completo en China, debería ahondar en sus motivaciones y explicar qué relación tenían su padre, Zhao Sunming, y el de Ryo.

3 Volverán muchos elementos inherentes al ADN de *Shenmue*, como las carretillas elevadoras, el salón recreativo (veremos qué juegos ha cedido Sega), las cápsulas con figuritas, las casas de empeño...

4 El apartado técnico será relativamente discreto, al ser un proyecto nacido en Kickstarter, pero la iluminación y la dirección artística contribuirán notoriamente a maquillar las posibles carencias.






Rocket Raccoon dejará de ser el único mapache de acción audiovisual: el protagonista de *Biomutant*, además, sabrá kung-fu.


Las mutaciones y la creación de armas y equipamiento biónico serán esenciales para sobrevivir en un mundo tan bello como hostil.

BIOMUTANT

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ VERANO ■ EXPERIMENT 101 (THQ NORDIC) ■ AVENTURA

El estudio sueco Experiment 101 es el más desconocido de todos los mencionados en este reportaje, pues no ha publicado ningún juego hasta ahora, pero cuenta con veteranos de Avalanche Studios (*Just Cause* y *Mad Max*). No sólo eso: su trabajo convenció tanto a la pujante THQ Nordic como para adquirirlo en 2017 e integrarlo en su estructura.

El primer juego del estudio será *Biomutant*, un RPG postapocalíptico de mundo abierto en tercera persona que estará protagonizado por un mapache biónico. Nuestro cometido será hacer frente a una plaga que está arruinando el mundo y que ha dejado casi seco el llamado Árbol de la Vida, además de dividir a las tribus. Así pues, el juego contará con grandes dosis de acción, pues el peludo protagonista será experto en artes marciales y en armas de fuego, lo que dará pie a un sistema de combate que equilibrará el cuerpo a cuerpo y las distancias largas. Además, podremos adquirir nuevas habilidades, gracias a la presencia de mutaciones y partes biónicas, así como obtener y crear nuevo equipo. El festival de cachivaches se completará con la presencia de todo tipo de vehículos, desde parapentes, globos y esquís hasta robots de combate, con los que podremos llenar de plomo a cualquier monstruo que se nos ponga por delante.

CODE VEIN

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ BANDAI NAMCO STUDIOS ■ ROL

Imitadores de *Dark Souls* ha habido muchos, pero, si hay una compañía con derecho a hacerlos, ésa es Bandai Namco, que confió en FromSoftware tanto como para publicarle tres juegos y, con ello, consolidar la peculiar artesanía que había iniciado *Demon's Souls*. En esta ocasión, la editora japonesa ha recurrido a sus propios estudios internos, concretamente al equipo responsable de la saga *God Eater*, para hacer un RPG que rivalice en dificultad y belleza artística con los de Hidetaka Miyazaki.

Code Vein, que aún no tiene ventana estimada de lanzamiento (iba a salir el pasado 28 de septiembre, pero se retrasó a un genérico "2019"), será un RPG de acción de ambientación vampírica y postapocalíptica con un estilo visual exuberantemente colorido. El protagonista será un revenant, un chupasangres que deberá investigar el Gran Colapso, un suceso que ha llevado al mundo al borde del desastre, de modo que el sistema de combate contará con particularidades como un código de sangre que permitirá modificar el estilo entre ataques físicos, mágicos y a distancia.


Combates a lo *Dark Souls* con una estética de anime a lo *God Eater* será la fusión que ofrecerá este RPG protagonizado por exuberantes vampiros.

CONTROL

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 27 DE AGOSTO
■ REMEDY ENTERTAINMENT (505 GAMES) ■ AVENTURA

Tras una fructífera asociación con Microsoft, que nos dejó dos juegos tan únicos como *Quantum Break* y, sobre todo, *Alan Wake*, Remedy Entertainment vuelve al desarrollo multiplaforma con otra aventura de estética opresiva y enfocada a los sucesos paranormales. Así, *Control* será un thriller de ciencia ficción con una cuidada narrativa, como es seña del estudio finlandés, que esta vez ha apostado por las conspiraciones gubernamentales, aunque sin olvidar del todo las rupturas espacio-temporales de su anterior obra.

El juego nos pondrá en la piel de Jesse Faden, una mujer que acaba de ser nombrada directora de la Oficina Federal de Control. Para su desgracia, no le tocará realizar labores ejecutivas, sino investigar y detener el caos propiciado por la aparición de una dimensión paralela y de una entidad llamada The Hiss, que maneja como marionetas a los trabajadores del edificio. Por suerte para Jesse, lo podrá hacer echando mano de una serie de poderes sobrenaturales, entre los que estarán la levitación, el control mental o la telequinesis (muy útil para atraer objetos y usarlos de escudo), que se combinarán con el uso de un arma de fuego transformable. Aparte de eso, habrá un fuerte componente de metroidvania que romperá la linealidad del desarrollo, de modo que, progresivamente, iremos obteniendo habilidades con las que volver a áreas ya visitadas para acceder sitios que, a priori, parecían inabordables.

1 Los sucesos paranormales serán la piedra angular de una aventura que apostará por una dirección artística muy gris, al ambientarse en un edificio y en dimensiones paralelas.

2 Los escenarios siempre dan carga narrativa a los juegos de Remedy y, como en *Quantum Break*, aquí también habrá documentos coleccionables con explicaciones científicas.

3 La protagonista contará con una única arma, que podrá adoptar diferentes apariencias, como la de una pistola o la de una escopeta, y que ayudará a adquirir las sucesivas habilidades.

4 El motor Northlight es el mismo que Remedy ya usó en *Quantum Break* y que es ideal para tratar los efectos de partículas.

Los tiroteos en primera persona recordarán a los de *Fallout* y, de hecho, habrá un sistema similar al VATS para ralentizar la acción.

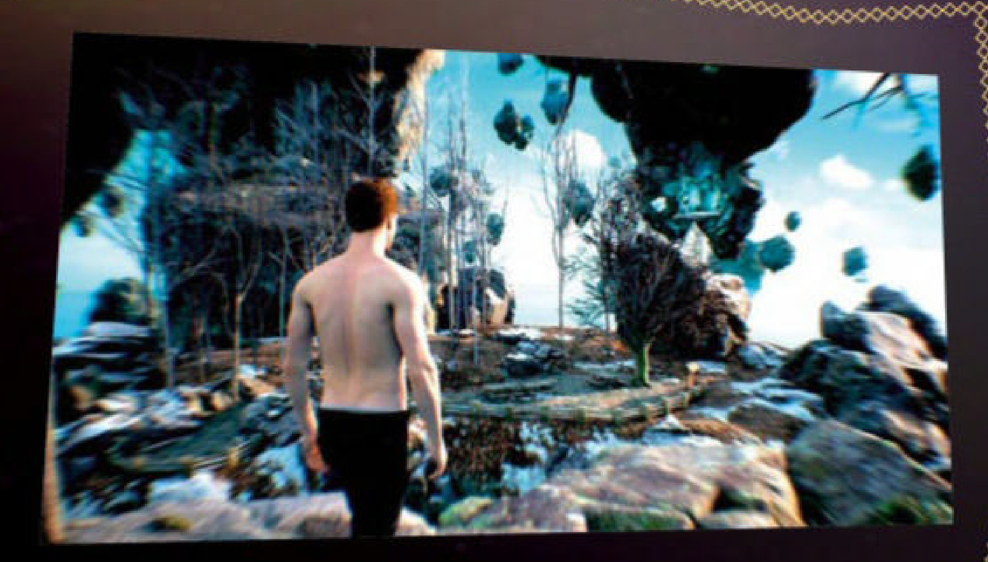


THE OUTER WORLDS

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2019
■ OBSIDIAN ENTERTAINMENT (PRIVATE DIVISION) ■ ROL

No contenta con poseer Rockstar y 2K, Take-Two Interactive decidió fundar en 2017 otro sello, Private Division, para apadrinar proyectos independientes de envergadura. El primero que verá la luz es *The Outer Worlds*, un RPG que será multiplataforma, pese ser obra de Obsidian Entertainment, un estudio que Microsoft adquirió en 2018. La razón es que el acuerdo con Private se firmó antes, cuando el estudio aún era independiente.

Obsidian ha hecho juegos de rol de todos los colores, y éste se parecerá enormemente a *Fallout: New Vegas*. No en vano, sus dos directores son Tim Cain y Leonard Boyarsky, dos de los padres de la saga que ahora gestiona Bethesda. Así pues, será un RPG de ciencia ficción ambientado en los confines de la galaxia, después de que nuestro personaje despierte de la hibernación en una nave colonizadora. La idea es hacer un homenaje a la creación de mundos y personalidades, algo que se observará en la toma de decisiones. Ese planteamiento se verá arropado por una jugabilidad en primera persona tanto con armas de fuego como cuerpo a cuerpo, además de por una iconografía y una estética retrofuturistas, al más puro estilo *Fallout*.



TWIN MIRROR

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ DONTNOD ENTERTAINMENT (BANDAI NAMCO) ■ AVENTURA

Con Telltale Games desaparecida, Dontnod, una de las mejores desarrolladoras AA de esta generación, se ha quedado como la mayor especialista en juegos episódicos. Aunque aún sigue trabajando en *Life is Strange 2*, el estudio francés dará pronto el pistoletazo de salida a *Twin Mirror*, un proyecto en asociación con Bandai Namco que constará de tres capítulos periódicos. El primero se titulará *Lost on Arrival* y servirá como presentación para un thriller protagonizado por Samuel, un hombre roto por el dolor de una ruptura sentimental y que, tras volver a su pueblo natal, se levantará un día manchado de sangre y sin saber qué ha ocurrido. Tocará indagar en su mente y tomar decisiones para recordar la verdad, como si de la película "Memento" se tratara.



ANCESTORS THE HUMANKIND ODYSSEY

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ PANACHE DIGITAL GAMES (PRIVATE DIVISION) ■ AVENTURA

Patrice Désilets, uno de los padres de *Assassin's Creed*, abandonó Ubisoft para fundar un pequeño estudio propio, cuyo primer juego, editado por Private Division, propondrá otro viaje en el tiempo... pero de millones de años. Será una aventura de exploración y supervivencia en mundo abierto que narrará diversas etapas de la evolución de los homínidos en África, de modo que deberemos viajar por entornos variados y hacer frente a depredadores como águilas, serpientes, caimanes o tigres, preocupándonos también de necesidades vitales como comer, beber, dormir o cuidar de las crías. Habrá mecánicas de parkour para moverse por los árboles, y habilidades como el uso de palos sólo se desbloquearán al avanzar en la cadena evolutiva.

Por Rafael Aznar

@Rafaikkonen

AUTODISEÑO DE VIDEOJUEGOS

HACER JUEGOS PARA QUE LA GENTE DE A PIE HAGA JUEGOS: ESTA LÓGICA VA A ALCANZAR UNA DIMENSIÓN DESCONOCIDA A LO LARGO DE ESTE 2019

Quien más y quien menos ha soñado alguna vez con desarrollar su propio videojuego. Históricamente, hacía falta ser un manitas o un coco de la programación para hacerlo, ya fuera con los microordenadores de los 80 o recurriendo a motores gráficos sofisticados, como Unreal Engine o Unity, que han contribuido al florecimiento de la escena indie en los últimos años. Sin embargo, cada vez son más los estudios y las compañías que deciden empoderar a los usuarios y darles herramientas con las que plasmar sus deseos, sin necesidad de que sean expertos en diseño o programación (aunque, si lo son, mejor que mejor, claro).

Con *Dreams* recién lanzado y *Super Mario Maker 2* a la vuelta de la esquina, era de justicia echar un vistazo al género de la creación, más polifacético y sofisticado a cada año que pasa. El progresivo crecimiento del juego online ha beneficiado a muchos tipos de juegos, pero éste es uno de los que se llevan la palma. La razón es obvia. Antes, el usuario tenía que apañárselas solo para intentar erigir experiencias disfrutables. Eso escapaba a quien no tuviera imaginación, destreza y paciencia, o, directamente, a quien no estuviera interesado en gastar su tiempo en "picar piedra". Sin embargo, hoy en día, la mayoría de juegos de creación tienen una infraestructura online que permite compartir cuanto se edifica, lo que fomenta la sensación de comunidad y, sobre todo, alimenta el interés incluso de los "vagos" (dicho sea con cariño), puesto que pueden disfrutar gratis de las miles de experiencias creadas por otros.

INTERÉS EXCLUSIVO

Editores de creación ha habido siempre, pero nadie podía imaginar que alcanzarían una calidad como la de *Dreams*. Media Molecule es la perfecta definición de lo que significa ser un estudio alternativo, aun moviendo presupuestos considerables cedidos por un gigante tecnológico como Sony. Su exclusivo de PS4 (el único que a priori va a lanzar durante toda la generación, más allá de la adaptación de *Tearaway*) se anun- »



PIONEROS PRECONSOLEROS

Los juegos de creación se han popularizado en los últimos años, pero, en realidad, llevan con nosotros desde la época de los microordenadores de los 80. No es de extrañar, pues una de las bondades de aquellos sistemas era permitir que cualquiera pudiera programar sus propios juegos en su casa. Ahora bien, hubo compañías que facilitaron aún más las cosas a los usuarios, como Palace Software, que lanzó, en 1987, *Shoot'em Up Construction Kit*, un editor para Commodore 64, Amiga y Atari ST que permitía crear matamarcianos con un editor. Más tarde, en 1992, nacería en PC la saga *The Incredible Machine*, que invitaba a crear dispositivos colocando diferentes objetos y mecanismos para que interactuaran entre ellos.

SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT

THE INCREDIBLE MACHINE

EDITORES PARA DAR Y TOMAR

No son su razón de ser, pero infinidad de juegos han apostado por incluir editores con los que permitir a los usuarios crear contenidos jugables a partir de una "tabla rasa" e integrarlos en la experiencia. El último y más evidente ejemplo es el de *Super Smash Bros Ultimate*, cuya reciente actualización ha añadido un completo creador de escenarios, con el que lucirse tanto en lo pictórico como en lo que a diseño de niveles se refiere. Otro juego de lucha que ha hecho de la personalización una seña de identidad es *Soul Calibur VI*, que cuenta con un editor de personajes que permite engendrar lo que se nos ocurra. En ambos casos, la libertad es tal que Nintendo y Bandai Namco se han visto obligadas a censurar algunos contenidos de mal gusto, sobre todo de corte sexual.

Otro juego del que guardamos un grato recuerdo es *V-Rally 2*, para Dreamcast y PSOne, que contaba con un intuitivo editor para diseñar tramos propios, dibujando tanto las curvas como la inclinación del terreno, y luego conducir por ellos.


SUPER SMASH BROS ULTIMATE


SOUL CALIBUR VI



V-RALLY 2

» ció en el lejano E3 2015, y el torrente de información en torno a él fue como un Guadiana. Los altibajos incluyeron multitud de retrasos en la puesta en marcha de una beta que nunca llegaba. Pero los quebraderos de cabeza del desarrollo estaban más que justificados, pues nunca se había hecho un editor tan ambicioso (encima, compatible con PS VR), que de verdad permitiera plasmar en pantalla cualquier ocurrencia.

Pero Sony, que ya había permitido a Media Molecule explorar este campo de minas con *LittleBigPlanet*, no es la única compañía que ha apostado fuerte por esto. Aunque en menor medida, las otras dos first parties también se adentraron en el bosque. Por un lado, Microsoft lo hizo allá por 2014 con *Project Spark*, un juego que tenía ya mucho de *Dreams*. Sin embargo, en un giro inesperado, la compañía de Redmond decidió dar carpetazo al proyecto a finales de 2016, hasta el punto de cerrar los servidores y, por tanto, eliminar la característica clave de la compartición. Ahora bien, lo compensó con creces con *Minecraft*, ya que había adquirido Mojang. Por otro lado, Nintendo decidió explorar la vía de la creación de dos maneras. Primero, lo hizo con *Super Mario Maker*, que cumplió sus expectativas hasta el punto de hacer una secuela. Más tarde, lo haría a través del Taller de los diferentes kits de *Nintendo Labo*. También las third parties se han adentrado en este género, como Square Enix (*Dragon Quest Builders*), Warner Bros (*LEGO Worlds*) o Ubisoft (*Trackmania Turbo*), pero, obviamente, esos títulos en nada se parecen a los anteriormente mencionados, pues el género de la creación tiene múltiples derivaciones.

SOBERANÍA POPULAR

Las estrellas de la creación son, por encima de todo, aquellos juegos que permiten crear cualquier cosa desde cero. Los máximos referentes son, innegablemente, *Dreams* y *Project Spark*. Por si hoy en día no fuera suficientemente difícil hacer un juego estanco (ahí están los parches para arreglar fallos que ya todo estudio utiliza una vez que su criatura está en la calle), imaginad lo que sucede cuando lo que se tiene entre manos es una herramienta libre con miles o, incluso, millones de elementos y posibles combinaciones entre ellos. A eso, se añade otra dificultad: la de garantizar la facilidad de uso con unos menús y unos tutoriales intuitivos.

Equilibrar todo eso es complicado cuando uno ve lo que dejan hacer estos juegos, sobre todo *Dreams*. En primer »



UN LIENZO EN BLANCO

Hay juegos que, independientemente de que puedan incluir cierto contenido de serie, están pensados como herramientas de creación, para que cualquier persona sin miedo a una hoja en blanco plasme sus propios videojuegos y, normalmente, los pueda compartir con el resto de la comunidad.



DREAMS

■ PS4 ■ MEDIA MOLECULE (SONY) ■ 2019

Es, seguramente, el juego de creación más ambicioso que haya existido, y una rareza en el modus operandi de Sony, pues se ha lanzado en formato de acceso anticipado y a un precio reducido de 30 euros. La razón es que es un juego (o un contenedor de juegos, más bien) que va a ir creciendo con el tiempo y cuyo éxito dependerá de cuánto se involucre la comunidad. En apenas un mes, y aprovechando también el contenido que se creó ya en el período de beta previo, hemos podido ver ya las infinitas posibilidades de este editor: shooters subjetivos con gráficos realistas, recreaciones del cancelado *P.T.*, plataformas inspirados en sagas como *Sonic* o *Zelda*, homenajes a juegos como *Pong* y *Cuphead*... Puede convertirse en un hito del videojuego.



PROJECT SPARK

■ XBOX ONE - PC ■ TEAM DAKOTA (MICROSOFT) ■ 2014

Fue la gran apuesta de Microsoft en materia de creación, pero no acabó del todo bien, pues fue retirado de la venta dos años después de lanzarse y, lo que es peor, se cerraron sus servidores, lo que hoy en día impide descargar cualquier creación de la comunidad. Aun así, fue un proyecto tremendamente ambicioso, que permitía crear experiencias de todo tipo de géneros, desde la aventura y el rol hasta la acción, los puzles, la lucha, la velocidad o los disparos.



LITTLEBIGPLANET 2

■ PS3 ■ MEDIA MOLECULE (SONY) ■ 2011

La pasión de Media Molecule por la "artesanía" viene de mucho antes de *Dreams*. En 2008, el estudio británico se sacó de la chistera *LittleBigPlanet*, que luego perfeccionaría en 2011 con una secuela. El concepto era el de un plataformas en 2D protagonizado por un muñeco de lana, Sackboy, pero, en realidad, la enjundia estaba en un editor que, a priori, estaba pensado para diseñar niveles de saltos bidimensionales... y que acabó dando pie a todo tipo de locuras.



NINTENDO LABO TALLER

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ 2018-2019

Nintendo Labo es un producto aparentemente sencillo y enfocado a los niños, con sus montajes de cartón. Sin embargo, su dimensión va más allá de los Toy-Con y los minijuegos que éstos llevan asociados, gracias al Taller, una herramienta de programación que se incluye en todos los kits y que permite trastear con la tecnología de los Joy-Con. El que hay en el cuarto kit, el de realidad virtual, permite incluso crear minijuegos a partir de otros 64 que vienen de serie.



RPG MAKER MV

■ PC - PS4 - SWITCH ■ KADOKAWA CORPORATION (NIS AMERICA) ■ 2015

Disponible en PC desde 2015, este juego dará el salto a PS4 y Switch (no así a Xbox One, plataforma para la que se ha cancelado) en los próximos meses. Como su propio nombre indica, se trata de un creador de juegos de rol, que ofrece cientos de plantillas para que planteemos nuestra propia aventura, diseñando los personajes, los enemigos, los escenarios, los puzles, las misiones... Y hay una enorme biblioteca de melodías y efectos de sonido entre los que elegir.



» lugar, permite plantear mecánicas de cualquier género imaginable: aventuras, shooters, plataformas, puzles... A eso, se añade un abanico gráfico inmenso, con arreglos para dar y regalar. Con él, lo mismo se puede hacer un juego brillantemente colorido que otro de apariencia realista. Es más: no tiene ni por qué ser un juego. Uno puede dejarse embargar por el espíritu de Dalí, el de Picasso o el de Velázquez y pintar un cuadro para la posteridad, o, por ejemplo, recrear escenas de sus películas favoritas. Y no es la única vena artística a la que sacar partido: también se pueden crear melodías y efectos de sonido como si fuéramos los compositores de una banda sonora. En definitiva, se puede hacer todo lo que haría por separado cada uno de los departamentos que intervienen en el desarrollo de un juego comercial... pero sin necesidad de ser un profesional o estar embarcado en un proyecto empresarial. Palabras mayores. Con el tiempo, la comunidad de *Dreams* nos dejará perplejos con sus trabajos, algunos de los cuales van para muy largo.

CREACIÓN CON LINDES

Con fronteras algo más delimitadas, sobre todo en lo visual, pero también con un gran potencial creativo, están los sandbox. *Minecraft* es el paradigma de lo exitosa que puede ser esta fórmula, tanto para adultos como para niños. Empezó siendo un simple indie para PC y, hoy, con mucha ayuda de Youtube (una herramienta perfecta para catalizar el factor social de compartir las creaciones, como demostró El Rubius), es uno de los juegos más vendidos de la historia. Hasta una compañía con la trayectoria de Square Enix cogió su concepto para fusionarlo con una saga tan veterana como *Dragon Quest*.

Asimismo, tenemos los creadores de niveles, como *Super Mario Maker* o *Trackmania Turbo*. En este caso, el género y el núcleo jugable (como puedan ser los saltos o la conducción) son inamovibles, pero el diseño de niveles es una parte esencial de un videojuego. Que una compañía deje a cualquiera su fórmula mágica para que la retuerza y la mejore (o empeore) es todo un hito.

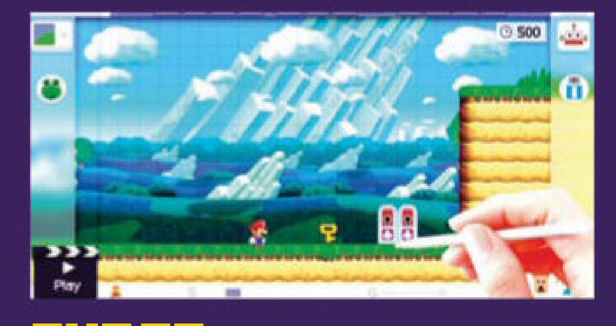
Y, ya en menor medida, no hay que olvidar las herramientas de personalización que ofrecen muchos juegos. Es el caso de algunos juegos de lucha, donde podemos editar personajes o escenarios, o de sagas deportivas como *NBA 2K*, donde lo mismo podemos escanearnos la cara para implantársela a nuestro álter eg que crear un pabellón o el logo de una ranquicia al gusto.

FUTURO HALAGÜEÑO

Sean del tipo que sean, el caso es que los juegos de creación llevan años en un momento muy dulce y prometen ir aún a más en los próximos meses, con pesos tan pesados como *Dreams*, *Super Mario Maker 2* o *Dragon Quest Builders 2*. Ciertamente, es mágico que millones de personas puedan diseñar los juegos con los que siempre han soñado o ponerlos en manos de otros para que los valoren y los disfruten. Esta industria es maravillosa por cosas así. ■

EDIFICAR NIVELES

Hay juegos de creación con unas pautas muy delimitadas que nos invitan a ser imaginativos y plantear niveles originales, como si fuéramos un miembro más del equipo de desarrollo, usando herramientas muy sencillas.



SUPER MARIO MAKER

■ Wii U - 3DS ■ NINTENDO ■ 2015

Wii U quizá no fuera la consola más exitosa de Nintendo, pero dejó unos cuantos juegos únicos, como éste: un editor de niveles bidimensionales de *Mario* que sacaba partido a la pantalla táctil del Gamepad para que diéramos rienda suelta al Miyamoto que todos llevamos dentro. Luego, se adaptó a 3DS.



TRACKMANIA TURBO

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ NADEO (UBISOFT) ■ 2016

Este arcade de velocidad nos proponía convertirnos en una suerte de Hermann Tilke (el diseñador de circuitos más famoso de los últimos tiempos) y crear pistas alocadas en las que competir a bordo de vehículos de cuatro ruedas. No sólo podíamos definir las curvas o la pendiente, sino también añadir saltos, tirabuzones y otros peligros tipo Scalextric.

VERDADEROS SANDBOX

El término se suele emplear, erróneamente, para referirse a los juegos de mundo abierto, pero un sandbox es, en realidad, lo que su propio nombre indica: una "caja de arena", en el sentido de patio de recreo donde experimentar con diversas herramientas, como si fuéramos niños.

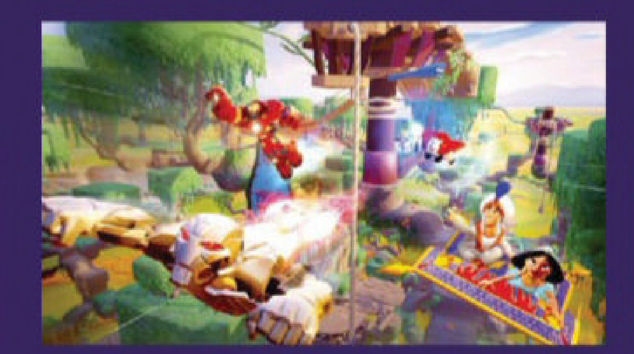




MINECRAFT

■TODAS ■MOJANG (MICROSOFT) ■2009

Nació como un juego indie, de la mano del estrambótico Markus "Notch" Persson, y se ha convertido en uno de los fenómenos más multimillonarios de la historia del videojuego, hasta el punto de que el estudio fue adquirido por Microsoft... que siguió sacando ediciones para todas las consolas habidas y por haber. El juego propone crear mundos propios con un característico estilo pixelado, vinculado a la mecánica clave de tener que usar un pico para obtener bloques, la materia prima necesaria para erigir nuestras propias aventuras. Uno de sus alumnos más aventajados es *Dragon Quest Builders*, que imita sus ideas, pero es más rolero.



DISNEY INFINITY 3.0

■TODAS ■AVALANCHE SOFTWARE (DISNEY) ■2015

La saga *Disney Infinity* se caracterizó por dos cosas: sus adorables figuras NFC y su modo "Toy Box". Gracias a esas dos herramientas, podíamos crear y fusionar mundos y personajes de la factoría Disney a nuestro libre albedrío. Desafortunadamente, el proyecto cayó en desgracia tras su versión 3.0.



LEGO WORLDS

■PS4 - ONE - SWITCH - PC ■TT GAMES (WARNER) ■2017

Hablar de construcción es hablar de LEGO y, no contenta con todos sus juegos inspirados en diversas licencias o con el malogrado multiproyecto de *LEGO Dimensions*, TT Games desarrolló también un sandbox donde podíamos tomar la voz cantante y crear cualquier mundo que se nos viniera a la mente, con la famosa estética de la juguetera danesa.



PLAYCRAFT

■PC ■BEBOP GAMES ■2020

Este proyecto indie se encuentra actualmente en fase de financiación en Kickstarter (lleva en desarrollo desde 2016 y precisa 6.600 euros) y su premisa consiste en crear experiencias enfocadas al multijugador y que se podrán enmarcar en diferentes géneros (plataformas, shooters, aventuras narrativas, etc.), para luego compartirlas con la comunidad.





ANNO 1800

■PC ■BLUE BYTE (UBISOFT) ■2019

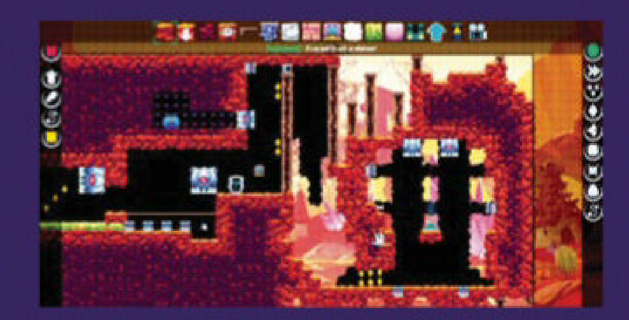
Los juegos que combinan estrategia y construcción de ciudades son muy habituales en el ámbito de los ordenadores. El ejemplo más reciente es *Anno 1800*, lanzado hace apenas un mes, que se ambienta en el siglo XIX. Y no hay que olvidarse de *Cities: Skylines*, otro juego de PC que ha tenido adaptaciones para PlayStation 4, Xbox One y Switch.



KERBAL SPACE PROGRAM

■PC - PS4 - XBOX ONE ■SQUAD ■2011

Si sois de ésos que querían ser astronautas, este juego puede valer como sucedáneo, pues permitía crearse un programa espacial propio. Para ayudar a unos alienígenas a explorar el universo, había que crear cohetes espaciales con una físicas muy trabajadas, construir bases en los diferentes planetas...



LEVELHEAD

■SWITCH - PC ■BUTTERSCOTCH SHENANIGANS ■SIN FECHA

Este plataformas indie contará con una campaña al uso, en la que manejaremos a un robot de reparto, y con multijugador cooperativo para cuatro personas, pero su principal característica será un editor de niveles que proporcionará un centenar de elementos para que los distribuyamos a nuestro antojo, como estructuras, interruptores, enemigos o trampas.



SWITCH · 28 DE JUNIO · NINTENDO · PLATAFORMAS

SUPER MARIO MAKER™ 2

MARIO Y LUIGI, MANOS A LA OBRA

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



Tras casi toda una vida dedicada a la fontanería, Mario probó el gremio de la construcción y ha convencido ahora a su hermano para montar un negocio y liderar el sector.

Títulos de creación ha habido muchos, pero ninguno tan significativo como *Super Mario Maker*. No es que fuera el mejor de la historia o el más original, ni mucho menos, pero, con él, Nintendo dio a todo el mundo la posibilidad de crear sus propios niveles de una de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos, por no decir la que más. Era casi un simulador para sentirse como Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka a mitad de los años 80, trasteando con aquellas hojas cuadriculadas para plantear fases de plataformas bidimensionales en las que llegar hasta un banderín tras superar infinidad de peligros.

Frente a la complejidad de otros editores, la Gran N consiguió que cualquiera pudiera plantear sus propios niveles, gracias a una herramienta tan profunda como sencilla, y compartirlos con otros. Cuatro años después, vuelve a la carga con una secuela que ya tiene fecha de salida: el 28 de junio.

Albañilería táctil y portátil

Las tres últimas máquinas de Nintendo se han caracterizado por tener pantallas táctiles, fórmula en que esta subsaga encajaba de maravilla. Después de que la primera entrega viera la luz al cobijo del Gamepad de Wii U en 2015 y se adaptara a 3DS en 2016, el paso lógico era darle continuidad en Switch. A la consola híbrida sólo le falta un detalle respecto a sus predecesoras: el stylus... Por eso, quienes reserven *Super Mario Maker 2* se lleva- »

PISOS DE OBRA NUEVA

La fórmula es la que es, pero *Super Mario Maker 2* contará con grandes novedades respecto a su predecesor.



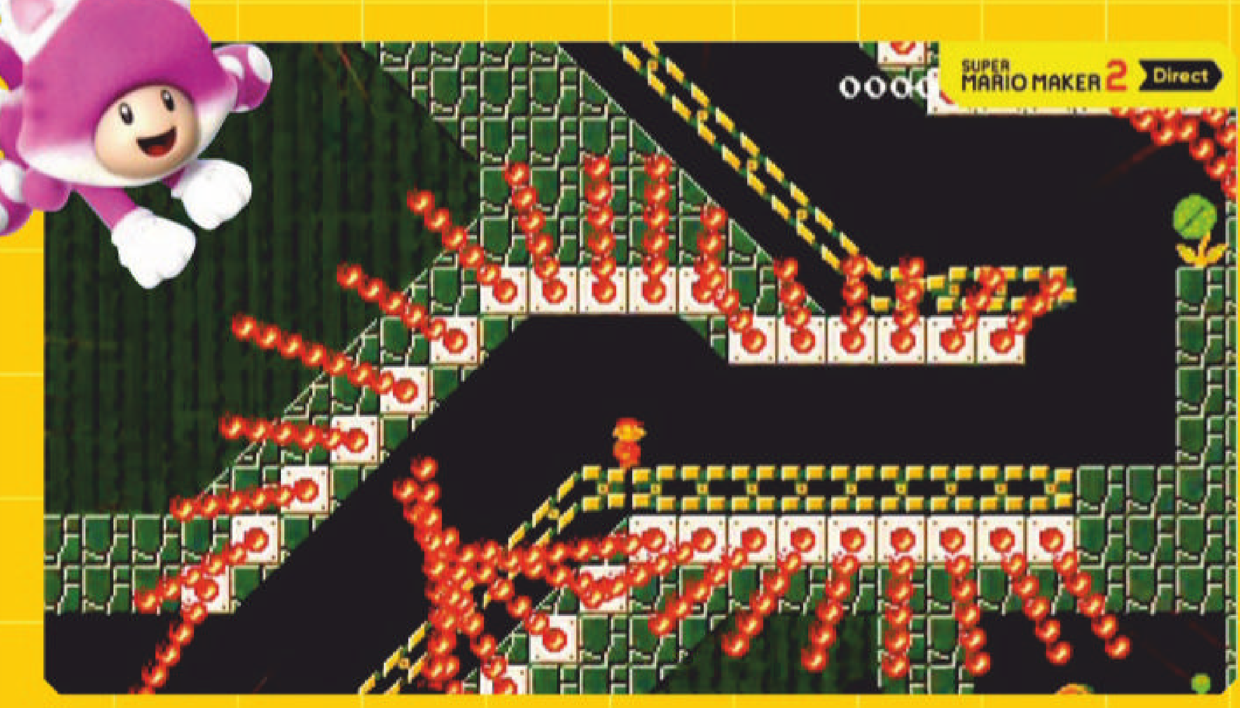
EL EDITOR cogerá la fórmula de la primera entrega y la elevará a la enésima potencia, con cientos de herramientas adicionales. Para subir los niveles a internet y descargar los de otros, habrá que disponer de Switch Online (habrá una edición limitada del juego que incluirá doce meses de suscripción y sólo costará 10 € más que la estándar, lo que supone ahorrar respecto a lo que cuesta la suscripción anual por separado).



SUPER MARIO 3D WORLD estará presente en forma de quinto estilo con el que diseñar los niveles, y sus mecánicas serán únicas. Por encima de todas, destacará el disfraz de gato, pero también habrá tuberías transparentes o enemigos que sólo aparecieron en Wii U. Además, pese a la jugabilidad 2D, habrá cierta tridimensionalidad, observable en los fondos 3D, desde dónde vendrán seres como Bill Banzai o Lavonciopez.



HABRÁ MULTIJUGADOR para cuatro personas, con opciones tanto cooperativas como competitivas. La novedad es doble: por un lado, el primer *Mario Maker* no tenía; por otro, es la primera vez que un plataformas de corte clásico de Nintendo permite jugar online, algo que llevamos años reclamando. Asimismo, el editor permitirá que dos personas trasteen al mismo tiempo, empleando cada una un único Joy-Con.



El infierno en el Reino Champiñón: así serán muchos de los niveles que cree la comunidad en esta secuela, ya que se podrán plantear laberintos, puzles y locuras que, por ejemplo, precisen un cierto timing para correr o saltar



El objetivo en el modo Historia será reconstruir el castillo de Peach desde sus cimientos. A medida que progresen las obras, accederemos a nuevas zonas, con un total de 100 niveles creados por Nintendo para la ocasión.

» rán un lápiz táctil con motivos del juego para poder crear niveles cómodamente en modo portátil, sin tener que tirar de "dedazo". Nintendo nunca deja nada a la improvisación.

El juego es el exclusivo más importante que tiene Switch para el corto plazo y, hace unos días, Nintendo emitió un Direct especial para desgranar sus nuevas características, que harán de él una joya de la arquitectura.

El boom del ladrillo

Aunque habrá contenidos incluidos de serie, la razón de ser del juego será su editor, que permitirá que cualquier pueda crear sus fases en cuestión de horas y ponerlas en manos de otros a través del online. La única condición para crear será que el nivel sea superable... aunque, para ello, hagan falta docenas de intentos, porque no dudéis que se van a desarrollar miles de fases de dificultad endiablada, pensadas para que hasta la última plataforma o el detalle más nimio cuenten.

El diseño de niveles es el elemento prioritario en un plataformas 2D, y el editor que incluirá *Super Mario Maker 2* estará pensado para todos los públicos. Podremos elegir entre varios estilos visuales y jugables, correspondientes con las diferentes épocas por las que ha ido pasando la saga. Así, repetirán respecto a la primera entrega los de *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 3*, *Super Mario World* y *New Super Mario Bros U*. Es curioso, pues este último juego se lanzó en Switch en su versión Deluxe hace apenas cuatro meses y, ahora, le llega un rival de la casa que no sólo puede llegar a ser más polivalente, sino que, además, es potencialmente infinito. Como novedad, y aunque no fue un juego 2D, esta vez podremos optar también por un estilo inspirado en mecánicas y elementos gráficos de *Super Mario 3D World*, uno de los mejores juegos de Wii U... y de los pocos que aún no se han adaptado a Switch. Y aún podría faltar un sexto estilo por anunciarse (¿*Odyssey*?).

Una vez elegida la estética, tocará hacer lo propio con la ambientación. A todas las de Wii U (al aire libre, submarina, subterránea, fortaleza aérea, etc.), se sumarán otras nuevas, como el desierto, la nieve, el bosque y el cielo. Ya luego, vendrá la enjundia: bucear en unos menús muy intuitivos para distribuir en pantalla todos los elementos que queramos, desde tipo de »

El multijugador será un despiporre. Si optamos por la vertiente cooperativa, tendremos que coordinarnos con los compañeros, sabiendo que, para superar el nivel, bastará con que uno llegue al final.

Mario estuvo solo en la primera entrega, pero, en esta ocasión, Luigi se ha enfundado también el mono de obrero para que la faena sea aún más fina.

CUATRO EN UNO DE 2D

Regresarán las cuatro estéticas para "pintar" los niveles que vimos en el primer *Super Mario Maker*, por lo que, de nuevo, se repasará prácticamente toda la historia bidimensional de la saga.



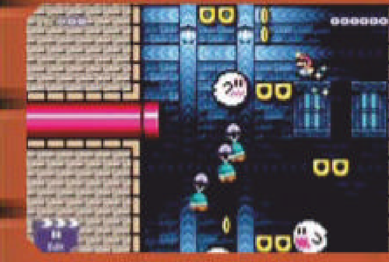
SUPER MARIO BROS (1985)

Ya había aparecido en los arcades *Donkey Kong* y *Mario Bros*, pero fue con este juego con el que empezó a forjarse la leyenda del fontanero como el mayor icono del videojuego. NES le debe mucho, pues fue su juego más vendido, con la friolera de 40 millones de unidades.



SUPER MARIO BROS 3 (1988)

Llegó en la recta final de NES (1991, en Europa) y significó un importante empujón, tanto en lo gráfico como en lo que a profundidad de juego se refiere. Era mucho más largo, contaba con un mapa para avanzar por los distintos mundos, introdujo la cola de mapache para planear...



SUPER MARIO WORLD (1990)

El lanzamiento de Super Nintendo estuvo acompañado por esta maravilla. Fue el juego más vendido de la consola, con 20 millones de unidades, el doble que el segundo (*Super Mario All-Stars*, que se quedó en 10 millones). Sus gráficos y sus nuevas mecánicas sentaron cátedra.

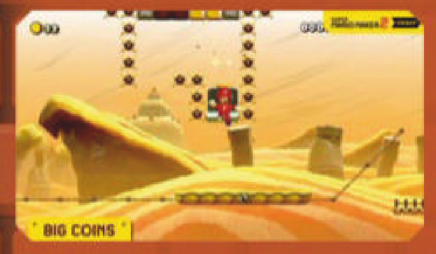


NEW SUPER MARIO BROS U (2013)

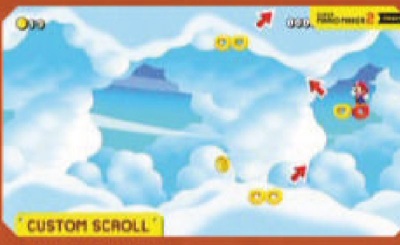
Tras varios títulos 2D para Game Boy Advance que seguían la línea de SNES (N64 y GameCube se centraron en entregas 3D), Nintendo decidió reiniciar la serie en DS con *New Super Mario Bros*, cuya fórmula 2D daría el salto a Wii y, más tarde, a Wii U, para brillar en alta definición.

UNA CAJA DE HERRAMIENTAS SIN FONDO

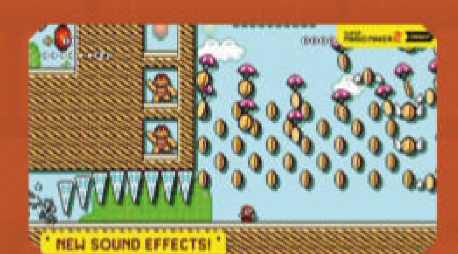
El editor de *Super Mario Maker 2* contará con un sinfín de nuevas herramientas que, combinadas, se traducirán en unas posibilidades infinitas. Aquí va una minúscula muestra de las que Nintendo presentó en el último Direct, pero habrá decenas más, para que demos rienda suelta a la imaginación.



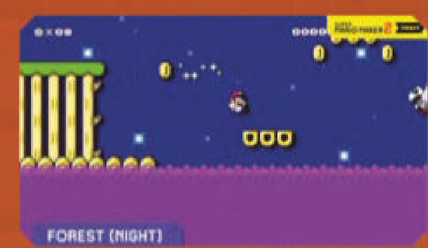
Entornos. Los paisajes que presidirán los niveles serán aún más variados. A todos los del original, se añadirán otros cuatro: desierto, nieve, bosque y cielo, cada uno con una estética y unas mecánicas únicas.



Desplazamiento de la cámara. Se podrán configurar tanto su trayectoria como su velocidad. Asimismo, se podrán crear muros para separar salas y que, de primeras, no veamos qué peligros aguardan al otro lado.



Condiciones especiales. Se podrán establecer requisitos para que un nivel se dé por completado, como tener que conseguir 50 monedas, llegar a meta con tamaño grande, haber derrotado a todos los enemigos...



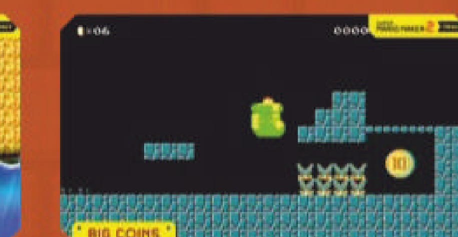
Día y noche. La oscuridad generará cambios significativos en cada entorno: agua envenenada en el bosque, menor gravedad en el cielo, tormentas de arena en el desierto, avance bocabajo en los subterráneos...



Pendientes. El perfil del terreno se podrá modificar ampliamente y, entre los tipos de superficie, habrá cuestas de diferente inclinación, para que nos tiremos por ellas cual toboganes y arramblemos con los enemigos.



Agua. Podremos modificar su nivel o generar cambios periódicos de la "marea". Esto condicionará sobremanera el avance, pues, si estamos cubiertos por el líquido elemento, ya no saltaremos, sino que nadaremos.



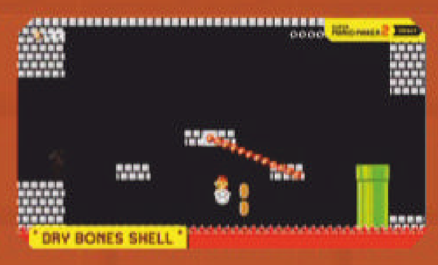
Monedas. Lo normal es que las monedas vengan de una en una, pero podremos optar también por otras grandes, de diez, treinta o cincuenta, una gran recompensa para colocar en sitios de peliagudo acceso.



Combinar elementos. Podremos apilar enemigos para que nos ataquen en torres o, incluso, ponerles cañones encima. Otro recurso muy útil será juntar varias camas elásticas para realizar saltos combinados en el aire.



Yoshi rojo. El dinosaurio más fiel a Mario no sólo tendrá su versión estándar en verde, sino también esta otra, con la que podremos escupir fuego, por si no teníamos ya suficiente con las flores de fuego.



Caparazón de Huesitos. Las conchas verdes y rojas están muy vistas, pero no ésta de color blanco, que permitirá subirse en ella para surcar la lava o esconderse en su interior para ser momentáneamente invulnerable.



Coche Koopa. Este recurso motorizado permitirá recorrer los niveles a toda pastilla, atropellando a los enemigos y encadenando grandes saltos que, en el coche de San Fernando (o sea, andando), serían imposibles.



Cajas de madera. Cuando uno las ve, el primer impulso invita a romperlas, pero, en realidad, tendrán una utilidad mayor que ésa, pues podrán convertirse en plataformas flotantes para atravesar vados de lava o agua.

» plataformas y terrenos hasta enemigos, pasando por objetos, peligros o, incluso, efectos de sonido y melodías (el mítico Koji Kondo ha compuesto muchas nuevas). Valdrá prácticamente todo, pues el editor será completísimo (en el cuadro de la parte superior, tenéis un desglose de algunas de las características que hacen su debut en esta entrega). Además, habrá algunas mecánicas específicas de cada época (por ejemplo, los rebotes en paredes de *New Super Mario Bros U* no son aplicables al pixel art de antaño, y el estilo de *Super Mario 3D World* no tendrá contrapartida en los otros cuatro), si bien otras sí se podrán trasvasar, aunque no existieran en los originales.

Los inventores del gotelé

Super Mario Maker 2 contará con un modo Historia, en el que habrá que reconstruir el castillo de Peach invirtiendo monedas, para lo cual habrá que recorrer 100 niveles originales con los que los desarrolladores han querido servir de inspiración a la comunidad. Además, estará el modo Desafío de Mario sin fin, en el que tendremos que superar el mayor número posible de niveles aleatorios sin morir.

LA CAPACIDAD DE MARIO PARA SEGUIR SORPRENDIENDO MÁS DE 35 AÑOS DESPUÉS NO TIENE PARANGÓN

Como novedad, habrá multijugador a cuatro, con soporte online (algo inédito hasta ahora en los plataformas de Nintendo). Manejando a Mario, Luigi, Toad y Toadette, podremos superar cualquier nivel tanto en cooperativo como en competitivo. En relación con esto, es importante destacar que, para disfrutar del juego en toda su dimensión, hará falta ser suscriptor del servicio Nintendo Switch Online, pues será obligatorio no sólo para jugar con otros, sino también para subir y descargar niveles. Aparte, para montar partidas en red local con cuatro consolas, se precisará que el anfitrión esté conectado a internet. Nintendo no se ha referido al multijugador en una misma consola, pero lo lógico es que lo haya.

La capacidad de Mario para seguir sorprendiendo tras más de 35 años de ñapas no tiene parangón. Con esta promoción de vivienda de lujo, él y Luigi volverán a demostrar cómo se construye el mejor hogar: bloque a bloque. ■



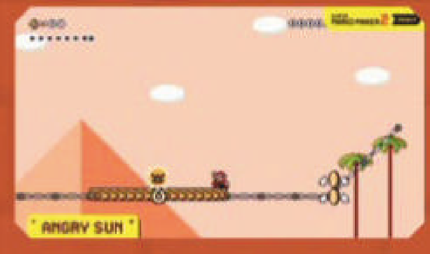
Toadette, Toad, Luigi y Mario, con diseños adaptados a cada época histórica, se darán la mano (o se verán las caras) en el multijugador, la novedad estrella.



Interruptor On-Off. Este clásico dará mucho de sí, alternando elementos de color rojo y azul según vayamos pulsándolo. Además, se podrá combinar con otros aspectos, como la dirección de una cinta transportadora.



Balancines. Hay pocos mecanismos que sean tan rudimentarios y que, a la vez, puedan generar tanta diversión y tensión como éstos. Con el peso de Mario, se vencerán hacia un lado, y no sólo los habrá estáticos.



Garra oscilante. Como si de una grúa se tratara, podremos agarrarnos a este gancho y utilizarlo para darnos impulso hacia delante y hacia atrás, para ganar inercia y así ejecutar un larguísimo brinco en el aire.



Bloque serpiente. Podremos definir la trayectoria de estas sinuosas plataformas móviles. Las verdes se moverán a una velocidad bastante lenta, pero las azules irán más rápido y habrá que estar atentos a sus quiebros.

Paracaídas. Este elemento permitirá colgar tanto a los enemigos como a diferentes objetos, para que caigan con parsimonia desde la parte superior de la pantalla, casi siempre obstaculizando nuestro avance.

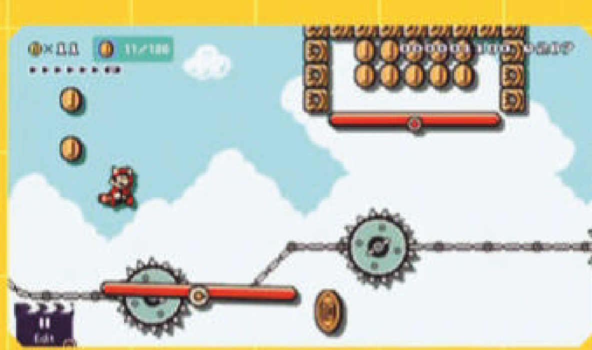
Torbellino. Este fenómeno meteorológico nos proyectará hacia arriba, como si de un túnel del viento se tratara. En contraste, en el hielo, habrá carámbanos que penderán sobre nosotros cual espada de Damocles.

Sol y luna. El astro rey no será, en absoluto, nuestro amigo, pues se abalanzará contra nosotros con mala intención. En cambio, el satélite terrestre servirá para hacer desaparecer de la pantalla a los enemigos.

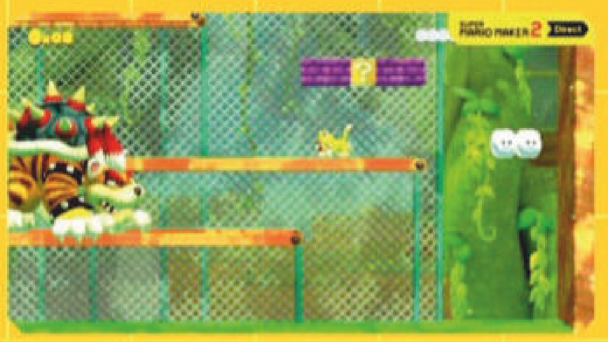
Minijefes. Esta vez, Bowser y Bowsy estarán acompañados por otros villanos, como Bum Bum, que dará puñetazos a lo loco; Pum Pum, que lanzará estrellas ninja y generará dobles; o Kamek, muy diestro con la varita.



En el multijugador competitivo, serán determinantes las físicas, de modo que podremos molestar a los rivales saltando sobre ellos o corriendo para que se los trague el scroll de la pantalla. Ganará el primero en alcanzar el banderín.



Algunas mecánicas sólo estarán disponibles en una estética, como la cola de tanuki de *Super Mario Bros 3*.



El disfraz de gato será el icono de los niveles a lo *3D World*. Con él, podremos trepar, arañar o abalanzarnos.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



UN E3 DE **INCÓGNITAS** Y SIN **PRECEDENTES**

La edición de 2019 de la feria por antonomasia llega con la generación actual en su recta final y con una ausencia sonada que puede servir como acicate para que otras compañías den el do de pecho y definan tanto el futuro próximo como el más lejano.

El E3 lleva años en tela de juicio, por factores como las filtraciones o la pujanza de los formatos en streaming, que ha hecho que tanto Nintendo como Microsoft y Sony tengan presentaciones online cada cierto tiempo (llámense Direct, Xbox Inside o State of Play) , pero lo cierto es que sigue siendo el momento cumbre de cada año en la industria de los videojuegos, tanto por la acumulación de anuncios como por los volúmenes de información que se generan. Cuando se habla del E3, muchos lo reducen a las conferencias previas que cualquiera puede ver desde el sofá y se olvidan de las cientos de presentaciones que se producen a puerta cerrada, aquéllas para las que hay que acudir a Los Ángeles y en las que los periodistas pueden hablar con los desarrolladores y, dependiendo del caso, probar las demos de los juegos de primera mano. Ninguna otra feria actual tiene ya ese poder de convocatoria: la Gamescom cada vez tiene más de refrito del propio E3, el Tokyo Game Show ha decaído bastante y eventos como la PlayStation Experience o la Paris Games Week van y vienen.

Prueba de ese interés mediático es el hecho de que, este año, vaya a haber hasta tres conferencias indies. Devolver Digital ya estuvo los últimos dos años y, esta vez, la acompañarán Limited Run Games (la editora que publica en formato físico numerosos indies que sólo salieron en digital) y Kinda Funny Games (una compañía de entretenimiento que apoya la escena indie a través de canales como Youtube).

Reivindicarse con Sony fuera

Dicho todo eso, la edición de este año del E3 es una incógnita, principalmente por la espantada de Sony, que, por primera vez en su historia, ha decidido ausentarse de una feria

donde ganó muchas batallas antes de que éstas empezaran siquiera (concretamente, la de la primera PlayStation contra Saturn, en 1995, y la de PS4 contra Xbox One, en 2013). A eso, se añade el hecho de que Electronic Arts no vaya a tener una conferencia propia, si bien la compañía sí que tendrá un evento propio más enfocado a la comunidad, el EA Play, donde habrá demos de sus juegos. Google tampoco estará con Stadia, después de que remitiera al verano para desvelar más datos del servicio.

Otro factor que añade incertidumbre, y que está relacionado con la ausencia de Sony, es el momento avanzado de la generación en el que nos encontramos. Esto no se aplica a Nintendo, cuya Switch es aún relativamente joven, pero sí a Microsoft y a las third parties. La duda clave de este E3 es saber si estaremos ante una feria de transición o si, de verdad, veremos ya proyectos para la próxima generación. PS5 ya sabemos que no saldrá en la primera mitad de 2020, pero sí se saben sus especificaciones generales... y eso podría (debería, de hecho) aprovecharlo Microsoft para presentar Xbox Scarlett y tomar la delantera. No en vano, Phil Spencer ya anunció en el E3 2018 que el desarrollo del hardware estaba en marcha, o sea que no es ningún secreto.

Asimismo, está por ver qué política de plazos adoptan las third parties para los juegos multiplataforma, pues hay tres opciones posibles: que se centren en juegos para PS4-One, que adelanten ya algún proyecto de nueva generación (aunque sea con tráilers CG o, incluso, un logo)... y que tiren de juegos intergeneracionales (si es que siguen existiendo como tal, pues las nuevas consolas serán retrocompatibles). Lo único que no queremos, porque el E3 no va de eso, es que los contenidos para los juegos como servicio sean protagonistas. ■

CALENDARIO DE CONFERENCIAS

- **MICROSOFT:** Domingo 9 de junio, a las 22.00h
- **BETHESDA:** Lunes 10 de junio, a las 2.30h
- **DEVOLVER DIGITAL:** Lunes 10 de junio, a las 4.00h
- **PC:** Lunes 10 de junio, a las 19.00h
- **LIMITED RUN GAMES:** Lunes 10 de junio, a las 21.00h
- **UBISOFT:** Lunes 10 de junio, a las 22.00h
- **KINDA FUNNY GAMES:** Martes 11 de junio, a la 1.30h
- **SQUARE ENIX:** Martes 11 de junio, a las 3.00h
- **NINTENDO:** Martes 11 de junio, a las 18.00h


* Hora española

MICROSOFT

OCASIÓN DE ORO PARA DAR UN GOLPE SOBRE LA MESA

Aunque será la primera en abrir fuego, Microsoft está llamada a ser la compañía que deje más alto el listón en este E3. Sus conferencias suelen ser las más largas (por encima de la hora y media) y también las más polivalentes, algo que, este año, debería verse potenciado aún más por la ausencia de Sony, en la medida en que las third parties sin evento propio arrimarán el ascua a su sardina.

Por el momento, la compañía de Redmond no ha dado grandes pistas sobre lo que cabe esperar de su evento. Lo único que parece evidente es que repetirán los grandes exclusivos que vienen de lejos, es decir, *Gears 5* (junto con los spin-offs *Gears Tactics* y *Gears Pop*), *Halo 5* y *Ori and the Will of the Wisps*, además de la resurrección de *Battletoads*. Asimismo, esperamos ver expansiones como *Cuphead: The Delicious Last Course* o la que falta de *Forza Horizon 4*, además de contenido adicional para *Sea of Thieves*.

Ahora bien, sabiendo que esta generación ya está amortizada, lo que de verdad esperamos es que se presente en sociedad Xbox Scarlett y que la mayoría de proyectos de los siete nuevos estudios de Microsoft (The Initiative, Ninja Theory, Playground Games, Obsidian Entertainment, inXile Entertainment, Compulsion Games y Undead Labs) sean para ella. Además, podría ser la ocasión para dar descanso a *Forza Motorsport* y que la octava entrega sea de nueva generación. Aparte, es de prever que se haga énfasis en la tecnología de la nube de Project xCloud y en servicios de Xbox One como Game Pass o la retrocompatibilidad, con la incorporación de nuevos títulos. ■



XBOX SCARLETT

La recta final de la conferencia de Microsoft en el E3 2018 fue un alegato de Phil Spencer sobre el futuro de Microsoft en la industria de los videojuegos. Dijo expresamente que el equipo que había diseñado el hardware de Xbox One X estaba trabajando ya en la nueva generación de Xbox, por lo que confiamos en que Scarlett (nombre en clave del proyecto) pueda dejarse ver este año, si no físicamente, sí en forma de especificaciones y tráilers de juegos. Revisando sus palabras, en las que habló de "consolas", en plural, parece casi seguro que habrá dos modelos: uno más potente y otro más económico.



PROJECT XCLOUD

Con esta tecnología de streaming, Microsoft pretende que se pueda disfrutar de los videojuegos en cualquier dispositivo con la misma calidad que en una consola tradicional. Tendrá una presencia destacada en la conferencia, pues la idea es que la versión beta empiece a finales de este mismo año.

GEARS 5

HALO INFINITE

TRIUNVIRATO A LA VISTA

A la espera de lo que presenten algunos de sus nuevos estudios en este E3, Microsoft tiene ahora mismo tres grandes proyectos propios a la vista, anunciados hace tiempo. El más importante a corto plazo es, sin duda, *Gears 5*, cuyo lanzamiento podría producirse el 10 de septiembre (estaba anunciado para un genérico "2019"), si atendemos a una filtración del sistema de clasificación de edades de Taiwán, que incluso reveló la carátula. Otro juego confirmado para este mismo año es *Ori and the Will of the Wisps*, una secuela del maravilloso plataformas 2D de Moon Studios de 2015, que esperamos que esta vez sí llegue en formato físico a Europa. Finalmente, tras el breve anticipo del año pasado, deberíamos ver *Halo Infinite* en toda su dimensión, aunque es probable que su lanzamiento esté aún algo más lejano, habida cuenta de que 343 Industries ha decidido renovar la saga de arriba a abajo y apostar por un nuevo motor gráfico, el Slipspace, al que todavía tiene que hacerle un rodaje.

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

NINTENDO

APUESTA CLARA POR EL CORTOPLACISMO

Como ya es habitual, Nintendo será la única gran compañía que no tenga una conferencia en directo y ante un auditorio. El formato volverá a ser el de un Direct, con un vídeo pregrabado y subtitulado al español, lo cual se complementará con los Treehouse (eventos en directo desde la propia feria para profundizar en los diferentes juegos).

Ahora bien, sí parece que habrá una novedad importante respecto a los tres años anteriores: el Direct no estará copado en su mayor parte por un único juego, a diferencia de lo que pasó con *Zelda: Breath of the Wild* en 2016, *Super Mario Odyssey* en 2017 y *Super Smash Bros Ultimate* en 2018. Esta vez, la compañía ha dicho, textualmente, que "se centrará específicamente en el software que se lanzará en 2019". No es de extrañar, dado que la compañía tiene una docena de grandes exclusivos confirmados para este mismo año, a los que se sumará, seguro, el segundo DLC para *Smash Bros*. Veremos si *Shin Megami Tensei V* o *Rune Factory 5*, que no tienen fecha aún, chocan con esa premisa. En todo caso, eso limita la posibilidad de anuncios de campanillas, y la compañía también ha negado que vaya a mostrar nuevo hardware, por lo que no esperamos ni modelos nuevos de Switch ni N64 Mini. Ahora bien, tras la sorpresa de *Cuphead*, ¿quizá lleguen a Switch más cosas de Microsoft? ■

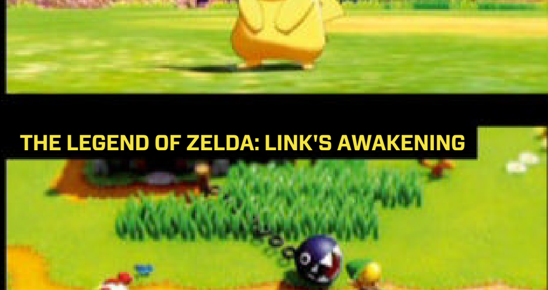
POKÉMON ESPADA-ESCUDO



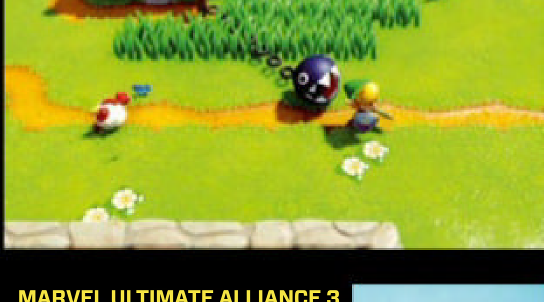
LUIGI'S MANSION 3



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

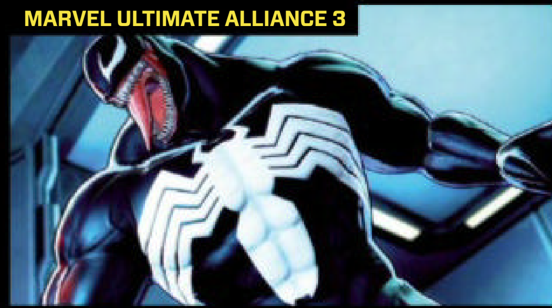


FIRE EMBLEM: THREE HOUSES





MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3



ANIMAL CROSSING



DAEMON X MACHINA



TOWN



BATERÍA DE EXCLUSIVOS PARA YA

Si Nintendo puede ir por libre en lo que al desarrollo de hardware se refiere, es en parte porque cuenta con una estructura gigantesca de estudios propios y asociados que se encargan de desarrollar el software. Además, "gracias" a las limitaciones técnicas, los presupuestos y los plazos de desarrollo de esos juegos suelen ser inferiores a los que manejan los equipos internos de las otras dos first parties. Como consecuencia, y a falta de que se pueda anunciar alguno nuevo en el E3, la Gran N tiene ahora mismo una cantidad inmensa de juegos que se pondrán a la venta en el segundo semestre, y que deberían protagonizar su E3. Varios de ellos tienen ya fecha exacta de salida, como *Super Mario Maker 2* (28 de junio), *Marvel Ultimate Alliance 3* (19 de julio), *Fire Emblem: Three Houses* (26 de julio) o *Astral Chain* (30 de agosto), pero la de otros está pendiente: *Pokémon Espada-Escudo, Zelda: Link's Awakening, Luigi's Mansion 3, Animal Crossing, Daemon X Machina, Town, Yo-Kai Watch 4*...



CONSOLA VIRTUAL

Hasta ahora, Nintendo se ha limitado a ofrecer sólo juegos de NES con el servicio de Switch Online, pero ya va siendo hora de que ponga en marcha esta reclamada característica, que podría reportarle pingües beneficios. No son pocos los que se mueren de ganas por revivir, tanto en el televisor como en portátil, clásicos de las otras consolas de generaciones previas: Game Boy, SNES, N64, Game Boy Advance, GameCube, DS, Wii, 3DS y Wii U.

BAYONETTA 3



VETERANOS SIN ROSTRO

Bayonetta 3 y *Metroid Prime 4* se anunciaron en 2017 con sendos logos y poco más se ha vuelto a saber. El primero es el que tiene más papeletas para estar presente en el E3, a pesar de que Platinum Games también está trabajando en *Astral Chain*. Al segundo, en cambio, no lo esperamos, pues el desarrollo se reinició de la mano de Retro Studios hace pocos meses.

UBISOFT

LOS ÚNICOS EUROPEOS CON SU PROPIO EVENTO

Los videojuegos son un mercado global, pero casi todas las compañías que tienen conferencias en el E3 dejan claro que Estados Unidos y Japón siguen llevando la voz cantante. La francesa Ubisoft (aunque muchos de sus equipos están en Canadá) es la única que contradice la tendencia, motivo por el cual se agradece su presencia como "foránea de los AAA".

Por lo pronto, sabemos que uno de los grandes protagonistas del evento de Ubisoft será *Ghost Recon: Breakpoint*, más que nada porque se anunció a principios de mayo (en su día, pasó lo mismo con *Far Cry 5* o *Watch Dogs 2*, a los que se prefirió dar visibilidad anunciándolos semanas antes de la feria). Asimismo, debería tener un gran protagonismo *Beyond Good and Evil 2*, un juego que lleva eones en desarrollo, con Michel Ancel como máximo responsable, pero que ni siquiera sabemos aún a qué consolas llegará. El que no se dejará ver es *Skull & Bones*, algo confirmado por sus propios desarrolladores, después de un nuevo retraso... Previsiblemente, sí estará *Just Dance 2020*.

Ahora bien, lo que de verdad queremos saber es cuáles de los proyectos de Ubisoft que se rumorean son reales: *Assassin's Creed Kingdom* (de vikingos y "confirmado" por Kotaku, aunque no llegaría hasta 2020), *Watch Dogs 3* y un nuevo *Splinter Cell*. Medio en broma, medio en serio, este último fue anticipado por Julian Gerighty, director creativo de la compañía... Lo malo de esta conferencia es que vamos a tener empacho de nuevos contenidos para juegos ya lanzados: *The Division 2*, *For Honor*, *Rainbow Six Siege*, *The Crew 2*... ■



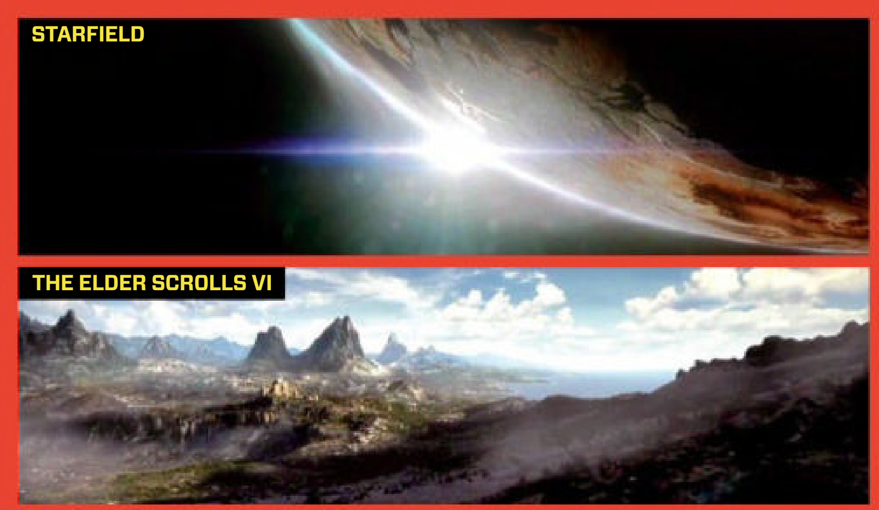
■ Lleva años en desarrollo, pero *Beyond Good and Evil 2* podría ser uno de los primeros juegos de la nueva generación, pues no tiene plataformas confirmadas...



■ Los rumores apuntan a que el hipotético *Watch Dogs 3* podría ambientarse en la ciudad de Londres. El segundo salió en 2016, o sea que los plazos se ajustarían.



■ Tras el brutal reseteo que fue el anterior *Doom*, esta nueva entrega de la saga de id Software está llamada a ofrecernos los tiroteos más frenéticos de 2019.



■ Estos dos RPG, desarrollados por Bethesda Game Studios, se anunciaron sin casi material en el E3 2018. Salvo sorpresa, no estarán este año en Los Ángeles.

BETHESDA

DISPAROS DE LOS 90 Y QUIÉN SABE QUÉ MÁS

La conferencia de Bethesda, a quien este año Walmart no le ha filtrado nada, promete ser una auténtica ensalada de balas, pues habrá varios títulos basados en sagas que fueron pioneras del shooter en primer persona. El mayor protagonismo correrá a cargo de *Doom Eternal*, con sus coreografías de disparos y movimientos frenéticos a cargo de id Software. También se da por hecha la participación de *Wolfenstein: Youngblood* y *Wolfenstein: Cyberpilot*, los dos spin-offs de la saga antinazi, que salen el 26 de julio y que estarán enfocados al cooperativo y a la realidad virtual, respectivamente. Finalmente, no sería descartable que se anunciara una versión para consolas de *Quake Champions*, un juego ya disponible en PC.

Normalmente, Bethesda se ha caracterizado por centrarse en el corto plazo, pero, el año pasado, Todd Howard sorprendió a propios y extraños anunciando *Starfield* y *The Elder Scrolls VI* para la nueva generación, con dos teasers que apenas mostraban nada, pues los desarrollos estaban aún en pañales. Esperábamos saber más de ellos este año, y no perdemos del todo la esperanza, pero el máximo responsable de Bethesda Game Studios ya ha dicho que nos olvidemos... Esperemos que no suceda lo del año pasado, pues la conferencia tuvo mucha paja, y que quizá podamos ver los nuevos proyectos de Arkane Studios y Tango Gameworks, responsables de *Dishonored* y *The Evil Within*, respectivamente. Si no, corremos el riesgo de que se repita la historia de 2018, con relleno de *The Elder Scrolls Online-Legends-Blades* o DLC para *Rage 2* y *Fallout 76*... ■

SQUARE ENIX

UN REMAKE DE FANTASÍA, LOS VENGADORES Y ROL

La conferencia de Square Enix es, con diferencia, la más esperada de entre todas las de third parties. Normalmente, se celebraba en horario vespertino de España, pero, este año, la compañía ha aprovechado la ausencia de Sony para ocupar su espacio, así que tocará trasnochar.

Pero merecerá la pena, ya que su gran protagonista será *Final Fantasy VII Remake*. Tras cuatro años de espera (no había vuelto a dejarse caer por un E3 desde que se anunciara en el de 2015), Square Enix mostró un nuevo tráiler hace unos días y remitió a "junio" para conocer más detalles. No se citó expresamente el E3, pero sería estúpido que no se aprovechara su foco mediático, así que lo lógico es que esté. Con *Kingdom Hearts III* ya finiquitado, parece que Tetsuya Nomura ha podido poner todo su esfuerzo en este proyecto (que llegará a PS4 y se dividirá en varios juegos, tal y como estaba previsto), y quizá el lanzamiento de su primera parte esté más cerca de lo que podía pensarse.

Más dudas tenemos acerca de la presencia de *Avengers Project*, que se anunció en el lejanísimo enero de 2017 con un tráiler conceptual y del que no se ha vuelto a saber nada. Aun así, confiamos en que esté presente en la feria, para aprovechar el tirón de "Vengadores: Endgame", recién estrenada. Por lo pronto, lo único que se sabe es que Square Enix llegó a un acuerdo multianual con Marvel para realizar varios juegos basados en dicho universo, el primero de los cuales está corriendo a cargo de Crystal Dynamics y Eidos Montreal, responsables de los tres últimos *Tomb Raider*. Por tanto, no sabemos si ese juego tendrá varios protagonistas o si, realmente, serán varios juegos protagonizados por distintos superhéroes.

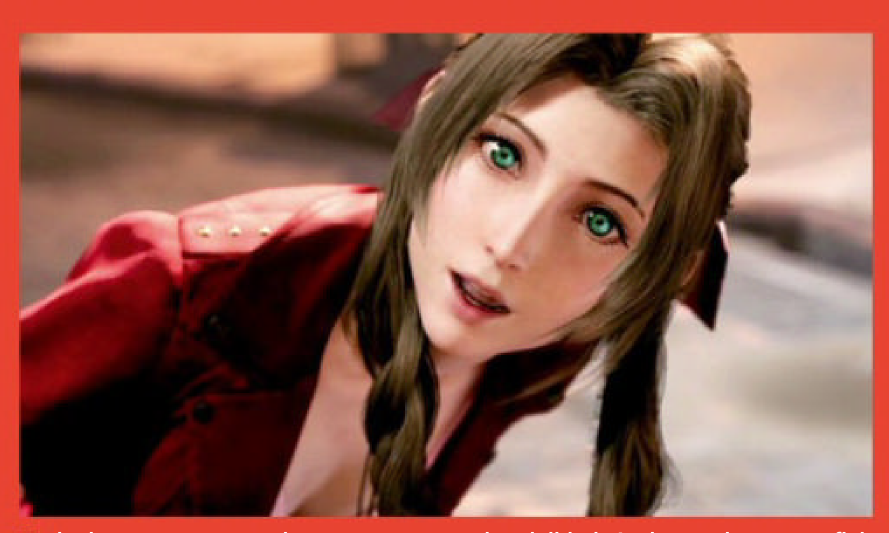
Otro juego del que esperamos grandes cosas es *Babylon's Fall*, la nueva colaboración de Square Enix con Platinum Games, tras el éxito de *NieR Automata*. Tras el tráiler conceptual de 2018, esperamos verlo ya en toda su dimensión, pues está previsto para este mismo año. Y, a la espera de alguna sorpresa, habrá rol japonés para dar y regalar, con *Oninaki*, *Final Fantasy: Crystal Chronicles Remastered Edition*, *Dragon Quest XI S* o *Dragon Quest Builders 2*. ■







■ Lo único que se ha visto de *Avengers Project* es un enigmático tráiler que insta a "reensamblar" a los Vengadores, tras mostrar las gafas de Bruce Banner, el martillo de Thor, el escudo del Capitán América y el brazo de Iron Man maltrechos.

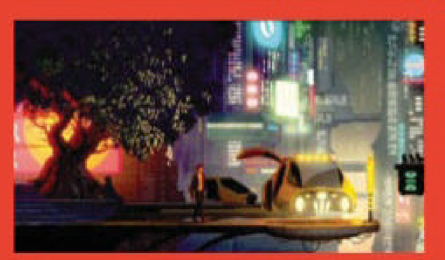


■ *Final Fantasy VII Remake* promete ser una bestialidad técnica y, a la vez, ser fiel a los diseños originales (para algo el director es Tetsuya Nomura, que se ocupó de esa faceta en el original). Así lucirá Aeris, con sus bellos y característicos ojos.

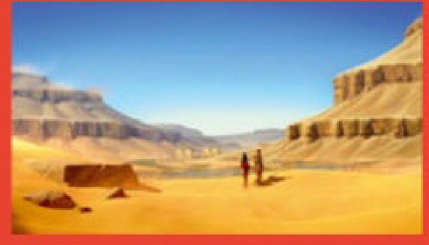
INDIES Y PC

ESCAPARATE SECUNDARIO

■ Mahria Zook, alias Nina Struthers, volverá a dirigir la que, a todas luces, será la conferencia más disparatada e irreverente de todo el E3: la de Devolver Digital.



■ *The Last Night* podría dejarse ver dos años después, con su estilo ciberpunk.



■ *In the Valley of Gods* es otro indie del que nada se sabe desde su anuncio.

No tendrán tanto interés mediático como las de las grandes compañías, pero, en el E3, va a haber otras conferencias más modestas que deberían dejar unos cuantos nombres propios de la escena indie. Para empezar, por tercer año consecutivo, Devolver Digital tendrá un evento propio en el que los anuncios de juegos (como poco, habrá dos nuevos, amén de la presencia de otros ya conocidos, como *Eitr* o *My Friend Pedro*) serán sólo una excusa para hacer una ácida parodia de la industria de los videojuegos.

Como novedad, otras dos compañías indies tendrán también eventos. Por un lado, estará el de la conocida Limited Run Games, de la que se espera que anuncie ediciones en formato físico de juegos ya lanzados. Por otro lado, Kinda Funny Games tendrá un streaming con multitud de indies, y puede que alguna otra sorpresa (por ejemplo, en un evento que hicieron en diciembre, Sega "cedió" *Judgment*).

Aparte, volverá a celebrarse una conferencia dedicada al PC. Históricamente, ha sido intrascendente, pero, con Sony fuera de juego, los indies y hasta algunas third parties que no quepan en el evento de Microsoft podrían encontrar aquí su espacio. ■

VIEJOS CONOCIDOS

JUEGOS CON MUCHO QUE DECIR

Hay muchos juegos que se anunciaron hace tiempo, bien meses o bien años, y cuyo progreso estamos deseando ver. Teniendo en cuenta el trabajo que realizó con *The Witcher 3*, el más destacado no puede ser otro que *Cyberpunk 2077*, con el que CD Projekt RED se pasará a la primera persona y a la ambientación futurista. También hay muchas ganas de ver el estilo de combate, sable láser y Fuerza mediante, por el que ha optado Respawn Entertainment para *Star Wars: Jedi Fallen Order*. Lo mismo se puede decir de *Dragon Ball Game: Project Z*, nombre provisional del RPG de acción en el que trabaja CyberConnect 2 y que, como poco, cubrirá los arcos argumentales de los saiyans y Freezer.

En un escalón inferior, tendríamos *Dying Light 2*, un juego en el que Techland sumará las decisiones al concepto de zombis y parkour, o *Streets of Rage 4*, el nuevo beat'em up de la mítica saga. Y, hablando de Sega, aunque Sony no vaya a estar en el E3, es posible que ésta pueda dar mucha bola a sus producciones exclusivas y a las de Atlus para PS4, como *Persona 5 Royal*, *Catherine: Full Body*, *13 Sentinels* o, por qué no, las remasterizaciones de *Yakuza 3, 4 y 5*, que siguen sin tener fecha para Occidente, y los remakes de *Panzer Dragoon*. En la misma línea, veremos si Koei Tecmo y Deep Silver muestran dos exclusivos como *Nioh 2* y *Shenmue III*. En todo caso, la lista de deseados es inagotable: *Borderlands 3*, *Control*, *Man of Medan*, *Samurai Shodown*, *Psychonauts 2*, *Dragon Age 4*, el remake de *System Shock*... ■

STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER



Aunque EA no tendrá conferencia, sí estará en la feria, y su juego estrella será esta aventura de Respawn, en la que encarnaremos a Cal Kestis, un joven padawan que logró escapar de la purga del Imperio. Será la primera vez que se vea su jugabilidad.

CYBERPUNK 2077



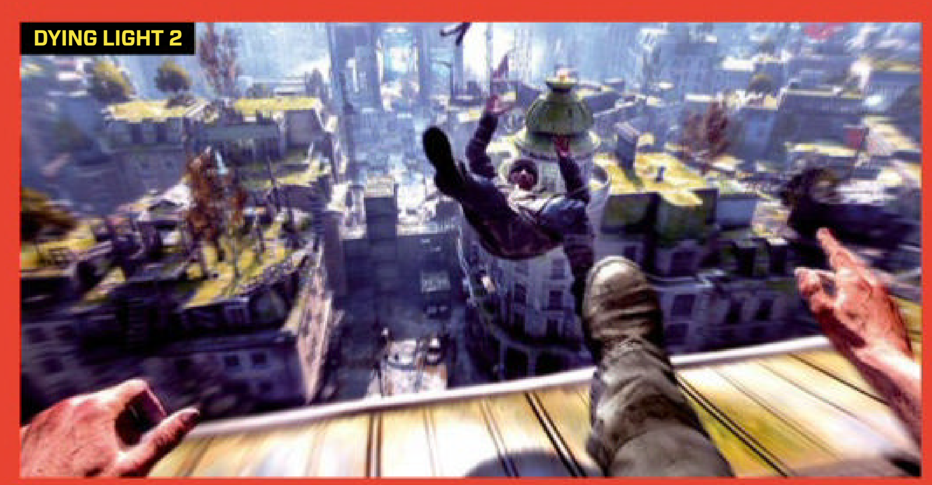
El espectacular RPG de CD Projekt RED repetirá protagonismo respecto al E3 2018. La duda será ver si esta vez el metraje jugable se hace público y si se da una fecha.

DRAGON BALL GAME: PROJECT Z



Juegos de Bola de Dragón ha habido muchos, pero la mayoría han sido de lucha. Ya era hora de recibir un RPG tan ambicioso como éste, que cubrirá varios arcos de DBZ.

DYING LIGHT 2



Techland volverá a demostrar su maestría para los zombis y el parkour con esta aventura, que añadirá a la fórmula decisiones morales que afectarán al mundo abierto.

STREETS OF RAGE 4



Ha habido que esperar un cuarto de siglo, pero una de las estrellas del beat'em up volverá con energías renovadas. Esperemos que Sega le dé bola (y fecha) en este E3.

RUMORES Y PREVISIONES

UNA MIRADA HACIA LO DESCONOCIDO

Mantener en secreto la existencia de un juego es cada vez más difícil en esta industria, pero, aun así, seguro que el E3 nos obsequia con más de una sorpresa. Teorizar sobre ellas es tontería, pero sí hay rumores más que creíbles, anuncios parciales o lanzamientos inequívocamente anuales que permiten intuir por dónde irán algunos de los tiros. En ese sentido, Activision ya ha anticipado que presentará la entrega de rigor de *Call of Duty*, que se prevé que sea *Modern Warfare 4*, algo muy factible, siendo el estudio de desarrollo Infinity Ward y teniendo en cuenta que también *Black Ops* tuvo una cuarta entrega el año pasado. También se espera que EA presente, además de *FIFA 20* y *NBA Live 20*, nuevas entregas de *Need for Speed* y *Plants vs Zombies*, según figura en su informe fiscal. Y, hablando de títulos deportivos, es de prever que Konami presente *Pro Evolution Soccer 2020* y que 2K haga lo propio con *NBA 2K20*. Por otra parte, Deep Silver ha dado a entender que podría haber una nueva entrega de *Saints Row*, y no sería una mala ocasión para conocer el nuevo proyecto que Dontnod Entertainment está desarrollando con Focus Home como editora. También es posible que Suda51 muestre su nuevo juego, que quizá se anuncie a final de mayo.

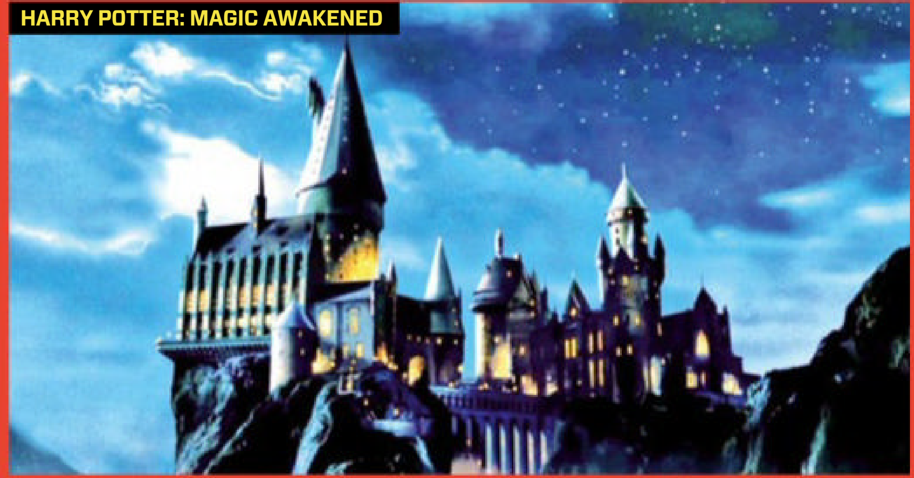
Warner Bros podría tener una presencia muy destacada en la feria, de confirmarse el supuesto *Harry Potter: Magic Awakened* que se filtró hace unos meses o el *Batman: La corte de los búhos* en que estaría trabajando Warner Bros Montreal. Además, confiamos en que por fin se muestre el nuevo proyecto de Rocksteady, pues ya han pasado cuatro años desde la salida de *Batman Arkham Knight*. Y lo mismo podría suceder con THQ Nordic, que podría poner ya sobre el tablero alguna de las múltiples IP adquiridas en el último año: *Alone in the Dark*, *Kingdoms of Amalur*, *Timesplitters*, *Carmageddon*... Además, tenemos curiosidad por ver si Capcom anuncia algo, que bien podría ser un remake de *Resident Evil 3*. Otra puesta al día que se anuncie puede ser la que prepara Bluepoint Games, que sería de *Metal Gear Solid* o de *Demon's Souls*. Aparte, queremos ver a FromSoftware, Blizzard, Valve, Quantic Dream... ■

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 4



Activision ha variado su estrategia y, en lugar de presentar el *Call of Duty* anual de rigor en mayo, ha preferido esperar al E3. Todo apunta a que será *Modern Warfare 4*.

HARRY POTTER: MAGIC AWAKENED



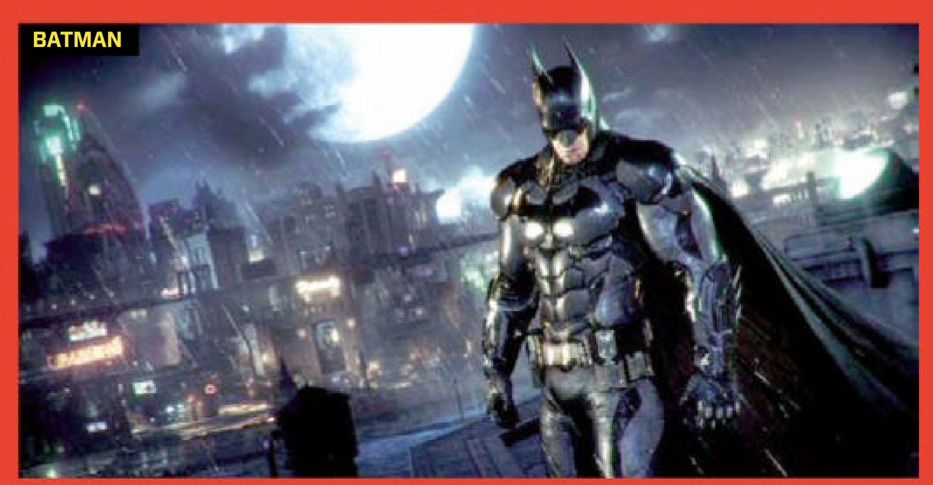
Tras la filtración de un borroso vídeo en octubre, que Warner Bros hizo retirar por copyright, parece evidente que este juego basado en el universo de J.K. Rowling existe.

FIFA 20



El E3 es el lugar donde se presentan todos los años la mayoría de juegos deportivos, así que contamos con *FIFA 20*, *Pro Evolution Soccer 2020*, *NBA 2K20*, *NBA Live 20*...

BATMAN



Son insistentes los rumores de un nuevo juego de Batman, que correría a cargo de Warner Bros Montreal (no de Rocksteady) y que se titularía *La corte de los búhos*.

RESIDENT EVIL 3 REMAKE



Después del éxito del remake de *Resident Evil 2*, es cuestión de tiempo que Capcom anuncie este otro, que se rumorea que podría correr a cargo de un equipo externo.

METAL GEAR SOLID REMAKE



Bluepoint Games lleva tiempo trabajando en un nuevo remake, y hay dos candidatos: *Demon's Souls* y *Metal Gear Solid*. Nosotros le vemos más potencial al segundo.

Konix Gaming Headset
+ RESIDENT EVIL
biohazard





Gaming Headset para PS4™

- Auriculares Konix con micrófono para el juego, diseñados especialmente para los jugadores.
- Configuración sencilla: se conecta directamente al mando del juego
- Calidad de sonido: rango de frecuencias de 20 Hz a 20 kHz para una fiel reproducción de los graves y agudos. Micrófono de alta definición
- Comodidad: auriculares circumaurales (cerrados) diseñados para garantizar la comodidad del jugador durante largos periodos de utilización y mejorar la inmersión en el juego. Sonido ajustable en el auricular.
- Diseño especial: acabado "soft touch" en los auriculares para un máximo confort del usuario.

INCLUYE: **RESIDENT EVIL VII + Gaming Headset para PS4™**





Domina tus miedos
El horror continua en el asombroso **Resident Evil 7.** Adéntrate en la nueva vista aislada y experimenta el verdadero "survival horror" en un mundo creado por el nuevo motor gráfico "RE Engine".





©CAPCOM CO., LTD.



ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



RAGE 2

Regresamos a un postapocalíptico yermo para enfrentarnos a unos trepidantes tiroteos sazonados con superpoderes



TEAM SONIC RACING

Sonic y sus amigos protagonizan un divertido arcade de carreras para toda la familia, al más puro estilo *Mario Kart*



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



Todo lo que rodea a los tiroteos, desde el comportamiento de las armas al ritmo de juego, es sobresaliente.

Rage 2

FRENÉTICOS TIROTEOS SIN SUSTANCIA

VERSIÓN ANALIZADA PC
GÉNERO Shooter
DESARROLLADOR Avalanche Studios / id Software
DISTRIBUIDOR Bethesda
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 69,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Avalanche Studios, responsable de *Just Cause* y *Mad Max*, recupera *Rage*, la saga de acción en un mundo abierto postapocalíptico de id Software, y le da una capa de color y gamberrismo, en un intento de revivir la IP.

Los tiroteos, frenéticos y tremendamente satisfactorios, son el pilar del juego. Cuesta cansarse de entrar en combate y ver cómo las cosas saltan por los aires. El manejo de las armas, la sensación al apretar el gatillo y la respuesta de los enemigos al recibir impactos es excelente. Además, nos invita a estar constantemente en movimiento (nada de esconderse) y a llevar siempre la voz cantante.

Disparos de pintura

Avalanche ha añadido a esta fórmula de acción directa y contundente, que parece propia de *Doom*, un arsenal tremendamente original. Todas las armas tienen algún aspecto que las hace únicas. La escopeta, por ejemplo, ofrece potencia con mucha dispersión, pero, al apuntar, realiza un disparo concentrado que manda a los enemigos a tomar viento, literalmente. Las armas clásicas suelen tener efectos más "tradicionales", pero también hay algunas verdaderamente locas, como trastos que juegan con la gravedad o, incluso, el BFG 9000, que traspasa universos para desatar el caos en este yermo.

A su exquisita jugabilidad y sus loquísimas armas, *Rage 2* añade los poderes: un empujón que manda a los enemigos por los aires (perfecto si llevan armadura), un escudo, un golpe contra el suelo con efecto de área... Además, cuando causamos o recibimos mucho daño, podemos entrar en sobrecarga, lo que nos permite movernos más deprisa y causar más daño, un efecto que baña la pantalla con tonalidades rojizas mientras dura.

Prácticamente todo en *Rage 2* se puede modificar y mejorar de alguna forma, desde las armas a las habilidades, pasando por nuestro personaje (podemos mejorar nuestra habilidad con armas, la velocidad a la que nos movemos al apuntar...). La combina-

LOS COMBATES SON GENIALES, PERO TODO LO QUE LOS RODEA SE QUEDA EN NADA: MISIONES, ESTRUCTURA, TRAMA...

LO MEJOR

Todo lo relacionado con la jugabilidad y el gunplay. Es un shooter frenético y divertidísimo. Además, las armas son muy variadas y originales, y los poderes aportan un plus de diversión.

LO PEOR

Todo lo que acompaña a los tiroteos: misiones, historia, estructura, diseño de niveles, conducción, personajes... Y, técnicamente, aunque tiene personalidad, no es ningún prodigio.

Las armas tienen efectos especiales, como un revólver cuyas balas estallan chascando los dedos.





Pese a ofrecer un amplio mundo abierto, con una buena duración, no hay nada en el mapa y en diseño de las misiones que incite a explorarlo.



El control de los vehículos no está conseguido y es un infierno, en parte debido a la agresividad con la que la cámara se autoajusta tras moverla.

ción de estos factores logra que sea un juego genuinamente divertido. Cuantas más armas y poderes desbloqueamos, más explosivas se ponen las cosas.

Postapocalipsis descafeinado

El problema es que todo lo que rodea a los tiroteos no está a la altura. El mundo abierto, las misiones y el desarrollo presentan la misma estructura que hemos visto ya hasta la saciedad y, en algunos casos, con un nivel que deja bastante que desear. El escenario no se presta a ser explorado, sólo a ir de ubicación en ubicación para completar sus objetivos, y las misiones secundarias están planteadas con desgana, tanto que hasta podemos completarlas por accidente, sin llegar a hablar con el NPC que en teoría las activa. Y las misiones principales tampoco son para tirar cohetes. Son bastante repetitivas y no presentan nada llamativo, más allá de algún combate contra enemigos gigantes. Incluso se recurre al burdo truco de obligarnos a cumplir actividades opcionales para poder desbloquear nuevas misiones principales. El argumento tampoco engancha, y el elenco de personajes es completamente plano. También tiene el dudoso honor de contar con uno de los peores finales que hemos visto últimamente. Simplemente... se acaba. Y tampoco entendemos que, después de lo bien resueltos que estaban el combate y la conducción de vehículos en *Mad Max*, aquí hayan dado un paso atrás. El control de las máquinas, excepto en el caso del Fénix (nuestro medio de transporte principal), es un dolor de cabeza.

Del apartado técnico tampoco hay mucho que destacar. Hemos jugado a la versión de PC y, gráficamente, nos ha parecido decente. Presenta problemas de popping y texturas poco trabajadas, pero los efectos de todas las armas, poderes y explosiones lucen de maravilla, y siempre a 60 fps. La estética, caracterizada por colores hipersaturados, es lo que logra darle personalidad. Sumando todos estos factores, el resultado es un juego entretenidísimo, pero que se queda ahí. No busquéis nada más allá de diversión sin pretensiones, porque no lo vais a encontrar.



OPINIÓN

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

Si buscáis un juego en el que hacer volar cosas por los aires usando superpoderes y armas alocadas, entonces *Rage 2* os va a encantar. Pero no busquéis más allá de eso, porque no hay nada más que ver. Técnicamente, es justito y, como aventura en mundo abierto, deja mucho que desear.

77

VUESTRA OPINIÓN

WEB ironangel
"Este tipo de FPS ya no me llama: me dan la impresión de haberse quedado 'pegados' en sus orígenes, anclados en el simple gunplay, pero sin ir más allá..."

WEB CPD98
"Parece un juego entretenido y cañero, aunque no me gusta demasiado que se parezca a Doom. Me gustaría probarlo. Qué tiempos aquellos cuando había eso llamado demo..."

En este divertido arcade de carreras, manejamos a personajes de los juegos de Sonic, con la peculiaridad de que podemos ayudar a los miembros de nuestro equipo.



Team Sonic Racing

CARRERAS LOCAS CON VELOCIDAD A TODA PÚA

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Velocidad
DESARROLLADOR Sumo Digital
DISTRIBUIDOR Sega
JUGADORES 1-12
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Con este juego, Sonic vuelve a un género que conoce muy bien desde los tiempos de Game Gear y *Sonic Drift*, protagonizando un arcade de conducción al más puro estilo *Mario Kart*, con sus circuitos imposibles, sus ítems para incordiar a los rivales y su jugabilidad divertida a la par que accesible.

Esta vez, no tenemos invitados de otras franquicias de Sega, sino que los quince corredores provienen de los juegos de Sonic. Así, podemos correr con el erizo, Tails o Knuckles, pero también con otros personajes más "insiders", como Blaze o Zavok (que se estrenó en *Sonic Lost World*), cada uno con su coche. Y, como novedad, esta entrega nos trae las competiciones por equipos de tres. Si jugamos en equipo, no basta con llegar primeros a la meta: además, debemos procurar que nuestros compañeros queden lo mejor colocados posible, a base de ayudarnos mutuamente. Así, podemos prestarnos para desencadenar un retro turbo o, si un compañero es noqueado por un ataque, podemos activar el turbo dúo para salga despedido hacia delante. Incluso podemos pasar ítems a nuestros compañeros. Todos estos truquillos irán aumentando un medidor de equipo con el que activamos el mega turbo, que, además, nos hace invencibles. Aunque al principio puede parecer que las carreras no cambian mucho, cuando nos acostumbramos a aprovechar estas ventajas con cabeza, la experiencia se vuelve bastante más satisfactoria que la típica carrera. Por supuesto, si no tenemos amigos a mano, siempre podemos tirar de la IA.

La clave de la competición

Volviendo a las carreras, la jugabilidad es la clásica: coger las rampas de turbo, acelerar sin parar y derrapar bien en las curvas... También podemos ejecutar acrobacias cuando estamos en pleno salto, lo que "chuta" un turbo puntual. Por supuesto, saber usar los ítems en el momento oportuno (turbos, escudos, proyectiles...) es crucial para hacerse con la victoria, y coger anillos aumentará nuestra puntuación final.

SONIC REGRESA A LAS CARRERAS ARCADE CON LA GRAN NOVEDAD DE LAS ORIGINALES CARRERAS POR EQUIPOS

REGALO EXCLUSIVO GAME
Llévate una exclusiva camiseta
*Promoción limitada a 1.000 unidades

LO MEJOR

Su idea de crear unas carreras tan centradas en el cooperativo, lo cual puede potenciar mucho el juego online. La recreación de los personajes y sus voces en español son simpáticas.

LO PEOR

Se queda un poco corto en su cantidad de personajes, circuitos y poderes en carrera. Da la sensación de que las partidas tienen un aire algo genérico. ¡Queremos más loopings, que esto es un Sonic!

Derrapar y usar bien los ítems sigue siendo la clave de la victoria. Y, como esto es un *Sonic*, hay que coger anillos.





Con los puntos logrados, abrimos cápsulas que pueden contener objetos cosméticos o añadidos que alteren las estadísticas del vehículo.



Hay catorce ítems, con efectos que van desde un turbo a lanzar un proyectil, volvernos incorpóreos... Muchos se han tomado "prestados" de juegos como *Mario Kart 8*.

A la hora de correr, también es importante elegir bien al personaje: los hay más rápidos, más manejables, más resistentes... Eso puede resultar decisivo según el circuito. Y, hablando de circuitos, aunque hay veintiuno, parecen menos, ya que se basan sólo en siete zonas (un desierto, la fortaleza de Eggman...). Los trazados en sí no están mal: incluyen rutas alternativas, saltos, curvas muy intensas, trampas... Aun así, nos habría gustado ver más loopings (esto es un *Sonic*, ¿no?).

Un juego para todos

La oferta de modos de juego es suficiente, pero no sorprendente. El principal es una especie de modo Historia que consta de siete tableros en los que avanzamos por casillas. Puede haber bifurcaciones o rutas que se desbloquean al obtener cierto número de estrellas completando retos en carrera.

OPINIÓN

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

La competencia en el género es dura, pero Sonic conseguirá convencer a los fans de la velocidad con unas carreras sólidas, coloridas y muy bien enfocadas a la cooperación de los jugadores. Con un poco más de variedad y un mayor repaso al rendimiento técnico, se habría colocado en la pole position.

77

No es difícil, pero la gracia está en ir a por esos retos secundarios que sí requieren más habilidad. Y es que sólo en este modo podemos encontrar pruebas especiales como recoger el mayor número posible de anillos contrarreloj, disparar a robots de Eggman, hacer eslalon entre postes de luz... Son muy divertidas y adictivas. Una pena que no se hayan aglutinado en modos aparte o que no estén en el multijugador.

Además, encontramos carreras de exhibición o torneos de cuatro carreras y multijugador local u online. Si no hay doce pilotos humanos, la consola controlará al resto. Estas carreras incluyen pequeñas variantes, como las carreras vampiro o de eliminación, y son el reto más divertido del juego. Eso sí, jugando antes del lanzamiento, hemos detectado algún que otro tirón por lag. Veremos qué sucede cuando haya jugadores de todo el mundo dando caña...

En cuanto al apartado técnico, vemos escenarios muy detallados, coloridos y llenos de movimiento, con homenajes de toda clase a entregas previas, desde *Sonic & Knuckles* hasta *Sonic Adventure*. Este cuidado choca con algunos tirones del frame rate de vez en cuando, lo que no arruina las partidas, pero sí resulta algo molesto.

Aunque por su aspecto general pudiera parecer un juego eminentemente infantil, lo cierto es que hay retos para todo tipo de públicos y nos pone a prueba si jugamos en dificultad alta o contra humanos habilidosos. Es una pena, en cualquier caso, que el catálogo de corredores, modos y circuitos sea correcto, pero no destacable, y que, en general, la experiencia tenga un cierto aire de juego genérico. Con todo, las carreras por equipos y el propio encanto de los personajes lo hacen un juego familiar muy recomendable.

Esta versión de acceso anticipado nos permite probar las enormes opciones de creación de *Dreams*. Aquí, un homenaje a *Death Stranding* creado por un miembro de la comunidad.

Dreams

UNA POTENTE HERRAMIENTA PARA CREAR TUS JUEGOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Creación

DESARROLLADOR
Media Molecule

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO


El nuevo juego de Media Molecule, *Dreams*, es una de las experiencias más especiales que se han visto en el mundo de los videojuegos en los últimos años, y ahonda en la parte creativa que ya iniciaron con la serie *LittleBigPlanet*.

Lo primero es aclarar que esta versión, disponible en PS Store, no es el juego final, sino un acceso anticipado que nos permite disfrutar de las enormes posibilidades de creación que ofrece *Dreams* y, en el futuro, del modo historia y la compatibilidad con PlayStation VR. Aun así, hemos decidido analizarlo por lo impresionante que resulta y lo pulido que está.

Tus sueños se hacen realidad

Dreams es una potente herramienta que pone a nuestra disposición miles de opciones para crear nuestro juego soñado. Podemos editar absolutamente todo lo que encontraríamos en un desarrollo profesional: escenarios, personajes, música, diálogos, diseño, cámara... Y sin rellenar una sola línea de código. Eso sí, que no haya que programar no significa que sea fácil, ya que ofrece tantísimas opciones que puede llegar a ser abrumador. Crear nuestro juego requiere una importante inversión de tiempo, paciencia y dedicación, que no todo el mundo estará dispuesto a afrontar. Sólo los tutoriales (hay doce horas de ellos) ya asustan. Las lecciones son muy explicativas y ayudan, pero como aprendemos de verdad es probando y probando. Es un continuo proceso de ensayo y error al que tenemos que dedicar tiempo. Por suerte, se incluyen plantillas que podemos modificar para no partir de cero, eligiendo sistemas de control, personajes o animaciones propias de un plataformas, un shooter, un RPG... Si lo de crear se nos hace cuesta arriba, podemos disfrutar de algunas invenciones de la propia Media Molecule, diseñadas con las herramientas de *Dreams*.

El talento de la comunidad

También podemos navegar por el "Dreamiverso" probando las creaciones de la comunidad, algunas de ellas

DREAMS ES UNA COMPLETA Y COMPLEJA HERRAMIENTA QUE TE PERMITE CREAR TUS PROPIOS JUEGOS DESDE CERO

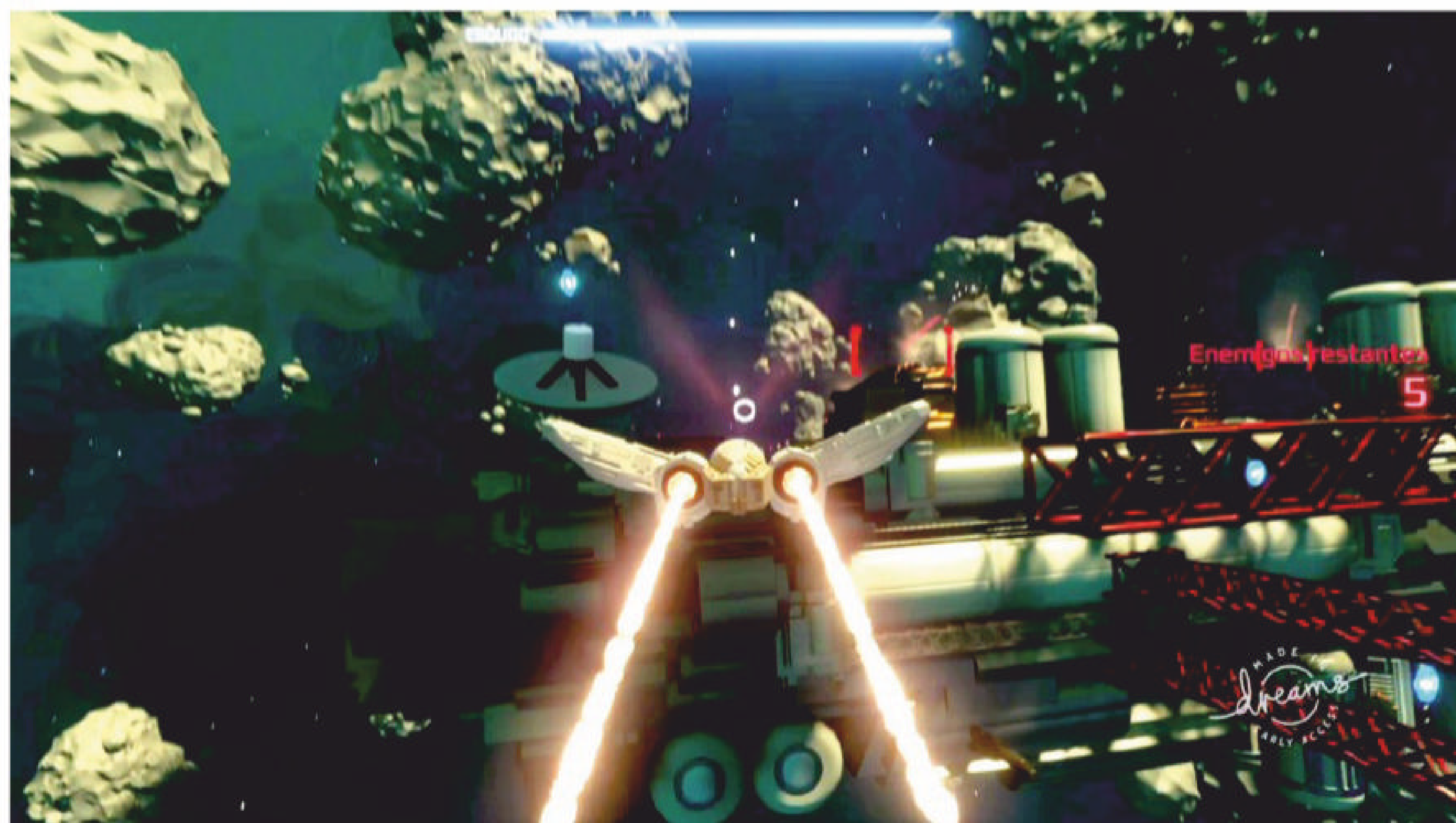
LO MEJOR

Una herramienta de creación con posibilidades infinitas. La comunidad y sus numerosas, variadas y sorprendentes creaciones. Su función de red social. Está totalmente traducido.

LO PEOR

No es para todo el mundo, ya que requiere mucho tiempo y paciencia para lograr hacer algo realmente bueno. Tantas opciones abruman al principio. Tener que esperar para el modo historia.

Media Molecule ha incluido pequeños juegos creados por el propio estudio usando las herramientas que ofrece *Dreams*.





Además de juegos, la comunidad crea interesantes obras artísticas, sin pretensión de ser juegos, y pequeñas películas, algunas muy interesantes.



Dreams ofrece infinitas opciones para crear nuestros juegos... lo que llega a ser abrumador. Ármate de tiempo y paciencia.

impresionantes. Desde ya mismo, podemos disfrutar de juegos increíbles, desde una recreación del cancelado *P.T.* de Kojima hasta un *The Elder Scrolls*, un *Dark Souls*, *Cuphead*, shooters, deportivos de todo tipo... Eso sin contar otras experiencias muy logradas y sin pretensión de ser "juegos". Sin duda, va sobrado de contenido y podemos pasarnos horas y horas sin tocar el editor, explorando lo que ya han creado otros jugadores. Por desgracia, el buscador de "sueños" no está del todo pulido aún y resulta un poco complicado acceder a las creaciones menos valoradas o a las más nuevas. Suponemos que, en la versión final, habrá filtros.

La comunidad de *Dreams* funciona como red social, y esta parte también nos encanta. Además de ver los "sueños" de los usuarios, podemos valorarlos, coger elementos de juegos ya creados o dejar nuestra opinión. Incluso se pueden hacer proyectos entre varias personas. Y, como colofón, Media Molecule ha creado una "jam" mensual donde se propone un tema y los jugadores exponen sus mejores creaciones.

Técnicamente, va como un tiro. Todas las creaciones se lanzan a velocidad impresionante, sin apenas tiempos de carga, y todo se ve genial, con un diseño fantástico y muy intuitivo. Es verdad que, en ocasiones, hay tantas opciones que nos perdemos, pero el juego siempre intentará reconducirnos hasta llevarnos adonde queríamos ir.

En definitiva, *Dreams* es una experiencia única, que engloba todos los juegos que nos podamos imaginar, llevando el concepto de *LittleBigPlanet* a su máxima expresión. Es una gran puerta de entrada para los jugadores que aspiran a convertirse en creadores y una manera de que todos experimentemos con las complejidades de desarrollar un juego. Sus posibilidades son enormes, y estamos deseando saber hasta dónde llega. Es una experiencia magnífica que encantará a los que tengan aspiraciones de creadores o, simplemente, les guste ponerse creativos. Y eso que todavía falta por llegar el modo historia... Cuando lo haga, lo puntuaremos, pero tiene todas las papeletas para llevarse un sobresaliente.

OPINIÓN

Por **Manuel Pérez** @ManvPerez

Una herramienta fantástica para el que quiera dedicarse al desarrollo de videojuegos o, simplemente, a experimentar con la creación. Pero es compleja y requiere tiempo y dedicación. También es muy entretenida, y podemos pasar horas explorando todo el contenido creado por la comunidad. Está en acceso anticipado, por lo que falta por llegar contenido, como la historia.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Tanis_SC

"Disfruté (disfruto) mucho de LBP, y luego de Mario Maker. En éste, no me dará por crear, porque es otro nivel, pero, sabiendo que habrá miles de locos creando sus obras, me relamo."

WEB CPD98

"Yo compro juegos, no herramientas. Esperaré a ver si hay creaciones que merezcan la pena. Me da palo invertir mi tiempo de ocio en currarme algo que jugarán cuatro gatos."

Se han producido tres incorporaciones, pero los otros veintidós luchadores disponibles son clásicos de sobra conocidos en la saga, como Scorpion y Liu Kang.



Mortal Kombat 11

ESTO SÍ QUE SON KOMBATES CON "K" MAYÚSCULA

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One
GÉNERO Lucha
DESARROLLADOR NetherRealm Studios
DISTRIBUIDOR Warner Bros
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 69,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Warner y NetherRealm vuelven a la carga con una nueva entrega de su franquicia más aclamada, un juego que quiere recuperar el éxito del excelente *MKX* y su equilibrado menú de lucha 2D, competitividad, progreso técnico... y gore, claro.

Así, los combates vuelven a ser a tres asaltos y, en el último, como es tradición, podemos humillar a nuestro rival con el correspondientes fatality. Además, se mantienen los elementos interactivos de los escenarios, que podemos usar en nuestro beneficio. Pero pongámonos en contexto.

Toca sangrar de nuevo

La historia continúa tras los acontecimientos del juego previo, con la deidad Kronika manipulando el flujo temporal. Además de ella (que actúa como jefe final y no la podamos controlar), llegan otros tres personajes nuevos: Geras (un esbirro de Kronika, que ataca con arena y también puede pausar el tiempo), Cetrion (deidad que representa el lado luminoso de las cosas) y Kollector (una especie de ladronzuelo con cuatro brazos). Por cierto, Shao Kahn está en el juego, pero sólo para los que lo hubieran reservado.

En conjunto, tenemos veinticinco luchadores (bueno, quizá haya algún secretillo más, pero mejor nos lo callamos), más los que se añadan vía DLC. Todos ellos conservan sus ataques característicos, con pequeñas variantes y ligeros cambios en el sistema de juego: en lugar de una barra para movimientos especiales, tenemos una para usar movimientos especiales mejorados y otra para interactuar con el escenario o usar maniobras defensivas. Los devastadores ataques de rayos X ahora se llaman fatal blows y, para usarlos, nuestra barra de salud tiene que estar ya en su último tramo. Y, por supuesto, no faltan los fatalities. Cada luchador tiene uno por defecto, más otro que se desbloquea en la Kripta. También regresan los brutalities (suele haber requisitos para ejecutarlos), y podemos ejecutar un mercy, que consiste en dar un pelín de salud al rival caído. Todo,

> ES UN FESTIVAL DEL GORE, CON SANGRE, HUESOS PARTIDOS, OJOS ATRAVESADOS Y, ESO SÍ, MUCHÍSIMO HUMOR NEGRO

EXCLUSIVA GAME

Hazte con las ediciones Special y Premium, que incluyen contenido físico y digital adicional.

*Sólo disponibles en PS4 y Xbox One.
*Promoción limitada a 1.000 unidades.

LO MEJOR

El renovado e impactante apartado gráfico. Te durará mucho, incluso sin contar el multijugador online. Lo bien equilibrado que está en su jugabilidad y en las dosis de violencia, aventura y humor.

LO PEOR

Que se reserven para los DLC personajes que deberían estar ahí de base. No se aprecian novedades notables en cuanto a modos de juego o movimientos para los luchadores.

Los fatalities siguen siendo la seña de identidad de la saga y son tan salvajes como creativos.





Los fatal blows son una maniobra de último recurso que genera un daño tremendo, en unas secuencias de vídeo que duelen con sólo verlas.



En las Torres, nos encontraremos con variables que alteran la dinámica de los combates: trampas en el escenario, velocidad de movimientos diferente, controles alterados...

convertido en un festival de sangre con un control fluido, combates equilibrados y, sí, bastante humor negro.

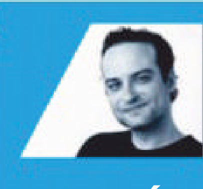
El rey de la Kripta

En cuanto a modos de juego, aunque el catálogo no sorprende, nos va a tener de sobra entretenidos. Además del modo Historia (que dura unas seis horas), contamos con Versus local y online, Torneo, el nuevo modo Entrenamiento, Combate de IA con nuestros luchadores enfrentándose a los de otro jugador, un Museo, las Torres y la Kripta.

Las Torres son un clásico de la saga. Unas van cambiando con nuevos retos (si estamos conectados online), y otras se juegan offline y son lo más parecido a un modo Arcade de toda la vida, con circuitos que van desde vencer a cinco luchadores hasta una torre de supervivencia o una torre infinita. Otros combates pueden esconder Desafíos del dragón: además de pelear, hay tareas secundarias (dar "x" patadas agachados, cambiar de posición "x" veces...). Sigue siendo una dinámica divertida.

El dinero obtenido en combate se usa en la Kripta, una especie de minijuego de exploración, en el que buscamos cofres del tesoro. Abrir cada uno requiere cierta cantidad de dinero y puede contener desde diseños a bocetos o nuevos fatalities. Como veis, no hay novedades de relumbrón y, aunque hubiéramos agradecido algo más de variedad, todo lo que hay está muy bien hecho y garantiza diversión tanto en multijugador como en solitario. Por cierto, podéis dedicar mucho tiempo a trastear con versiones personalizadas de los luchadores, para decidir qué movimientos usan o qué aspecto tienen.

El apartado técnico sí que ha pegado un buen subidón. Los luchadores presentan unos rostros y unos movimientos capturados de actores reales y, en general, hay un cierto aire cinematográfico que ayuda a levantar aún más un motor gráfico que luce de maravilla en movimiento. Ojo a los escenarios, cuya estética y colorido asombran. En definitiva, *Mortal Kombat 11* es uno de los mejores juegos de lucha del momento, aunque no sea el más original... ni, desde luego, el más sutil.



OPINIÓN

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

Una nueva muestra del buen hacer de NetherRealm. Es verdad que denota una cierta falta de ideas respecto a entregas previas, pero todo lo que ofrece está muy pulido. La lucha es vibrante, tiene modos juego para atrapar mucho tiempo y es todo un espectáculo visual que no decepciona.

89

VUESTRA OPINIÓN

WEB coco360

"Gráficos de nueva generación, escenarios repletos de detalle y variados, personajes digitalizados realistas, luchas brutales y espectaculares, la Kripta para el fan de Mortal Kombat, historia que engancha, etc., etc."

WEB OzeSnake

"Creo que ha sido muy castigado por la conexión a Internet obligatoria en algunos modos y por las microtransacciones."

La joven Amicia debe encontrar una cura para la enfermedad de su hermano en el oscuro siglo XIV. La guerra, la Inquisición y la peste negra son algunos de sus enemigos.



A Plague Tale: Innocence

EN LA EUROPA ASOLADA POR LA PESTE NEGRA

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR Asobo Studio

DISTRIBUIDOR Focus Home Interactive

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 49,95 € Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 18

Esta aventura narrativa transcurre en la Europa de 1348, al principio de la Guerra de los 100 años y el estallido de la peste negra. Es un juego de puzles y exploración que nos enfrenta a miles de ratas, a la Inquisición y a los soldados ingleses y franceses, y que ha resultado ser una auténtica sorpresa.

Pese a estar desarrollado por un estudio indie y publicado por una editora relativamente pequeña, tiene los valores técnicos y el cuidado propios de un triple A: a veces, os parecerá estar ante una secuencia de *Uncharted*.

La aventura se ambienta en la Europa del siglo XIV, un periodo salvaje donde la guerra y la peste negra sembraban el terror. Ahí, conocemos a Amicia de Rune, una adolescente de familia noble, convertida en una superviviente y guardiana de su hermano enfermo. Amicia es testigo de cómo una plaga de ratas se mueve bajo tierra y acaba con todo lo que encuentra a su paso, ya sea infectando a la población o devorando las provisiones. Así, Amicia, su hermano Hugo, un alquimista, un herrero y una pareja de ladrones deben sortear a los soldados, a la Inquisición y a las ratas, para curar la enfermedad de Hugo y vengar a sus padres. Es una historia convencional, pero con buen pulso, que engancha y refleja con realismo la vida en el 1348.

Una aventura medieval

Aunque por momento recuerde a juegos como *Uncharted*, el ritmo es diferente. No hay zonas de plataformas y los enfrentamientos son muy escasos. Eso sí, tenemos que resolver puzles y hay fases de exploración e infiltración, en escenarios lineales, pero muy entretenidos. Además, presenta mecánicas sencillas. Para navegar por los escenarios, Amicia puede colaborar con otros personajes mediante sencillas órdenes. Y los mecanismos de infiltración se basan en seguir el itinerario de los guardias para mantenernos lejos de su cono de visión. Podemos lanzar objetos para desviar su atención y, si no queda otra, luchar. Amicia porta una honda y podemos fabricar munición

LA EDAD MEDIA MÁS OSCURA ES EL ESCENARIO DE ESTA SORPRENDENTE AVENTURA DE EXPLORACIÓN Y PUZLES

REGALO POR COMPRA GAME

Llévate el DLC "Blasones y atuendos alternativos".

*Promoción limitada a 200 unidades.

LO MEJOR

Las ratas y cómo se mueven. La realista ambientación en el crudo siglo XIV, apoyada en un apartado visual de gran nivel. El argumento, que sabe enganchar, y algunos puzles muy bien diseñados.

LO PEOR

Repite demasiado algunas mecánicas. Tiene algunos fallos técnicos, pero perdonables. Para ser una aventura, resulta bastante corta (unas diez horas), y tampoco es un juego complicado.

La sobresaliente y realista ambientación es uno de los grandes valores de esta aventura de Asobo Studio.





Amicia puede atacar a los enemigos con su honda, aunque, en general, pasar desapercibidos es la mejor manera de seguir con vida.



Visitaremos lóbregos escenarios, como cuevas, subterráneos o fortalezas, y seremos testigos del horror que dejan las ratas a su paso.

incendiaria para prender antorchas o apagar el fuego. También se puede sintetizar una sustancia que corroe el acero y obliga a los soldados a quitarse el yelmo, para abatirlos de una pedrada. Al avanzar, nuestras dotes de alquimia se extienden a cebos para ratas o explosivos, y podemos mejorar la honda recogiendo materiales. Es otro aspecto que le da un poco más de profundidad, al igual que la posibilidad de coleccionar reliquias y flores. Pero lo que destaca, por encima de las mecánicas, son sus protagonistas de cuatro patas.

Los malditos roedores

Las ratas aparecen por millares y se comportan como un fluido, como si formasen una ola que lo arrasa todo a su paso, y que podemos controlar como el agua. Los roedores temen a la luz y se sienten atraídos por algunos químicos, y Amicia puede aprovecharlo para resolver un montón de ingeniosos puzles. Para justificar la presencia de las ratas a lo largo de todo el juego, visitamos unos escenarios llenos de misterio. Los subterráneos de una catedral o un monasterio contrastan con pueblos y haciendas abandonados. Aunque en los últimos niveles la plaga alcanza niveles sobrenaturales, la verdad es que su presencia está bien calculada, y tenemos esa sensación de amenaza durante gran parte del desarrollo.

Uno de los pilares del juego es su estupenda ejecución técnica y artística. Está inspirado en los pueblos cátaros del sureste de Francia y es muy respetuoso con elementos históricos como los blasones, los ropajes y las armaduras. Los rostros de los personajes son expresivos y las animaciones cumplen. Pero el auténtico prodigio está en la cantidad de ratas que aparecen simultáneamente en pantalla y en cómo se mueven, evitando las fuentes de luz. Sus únicos defectos son un excesivo screen tearing (las bandas horizontales que aparecen cuando hay un movimiento de cámara) y caídas de frames ocasionales, que podemos pasar por alto sin esfuerzo. El apartado sonoro está a buen nivel, con un buen doblaje (en inglés) y una banda sonora interpretada con instrumentos tradicionales.

Es una aventura que sorprende, capaz de proporcionar grandes momentos. Es un juego fácil y no muy largo, pero que narra una historia interesante, e incluye el elemento de las ratas (como peligro y como pieza de los puzles) con acierto. Los personajes están bien construidos, y la ambientación medieval europea es excelente. Se coloca por detrás de "monstruos" como *Uncharted* o *Tomb Raider*, mucho más ambiciosos, pero nos mantiene en tensión y nos deja estupendos momentos.



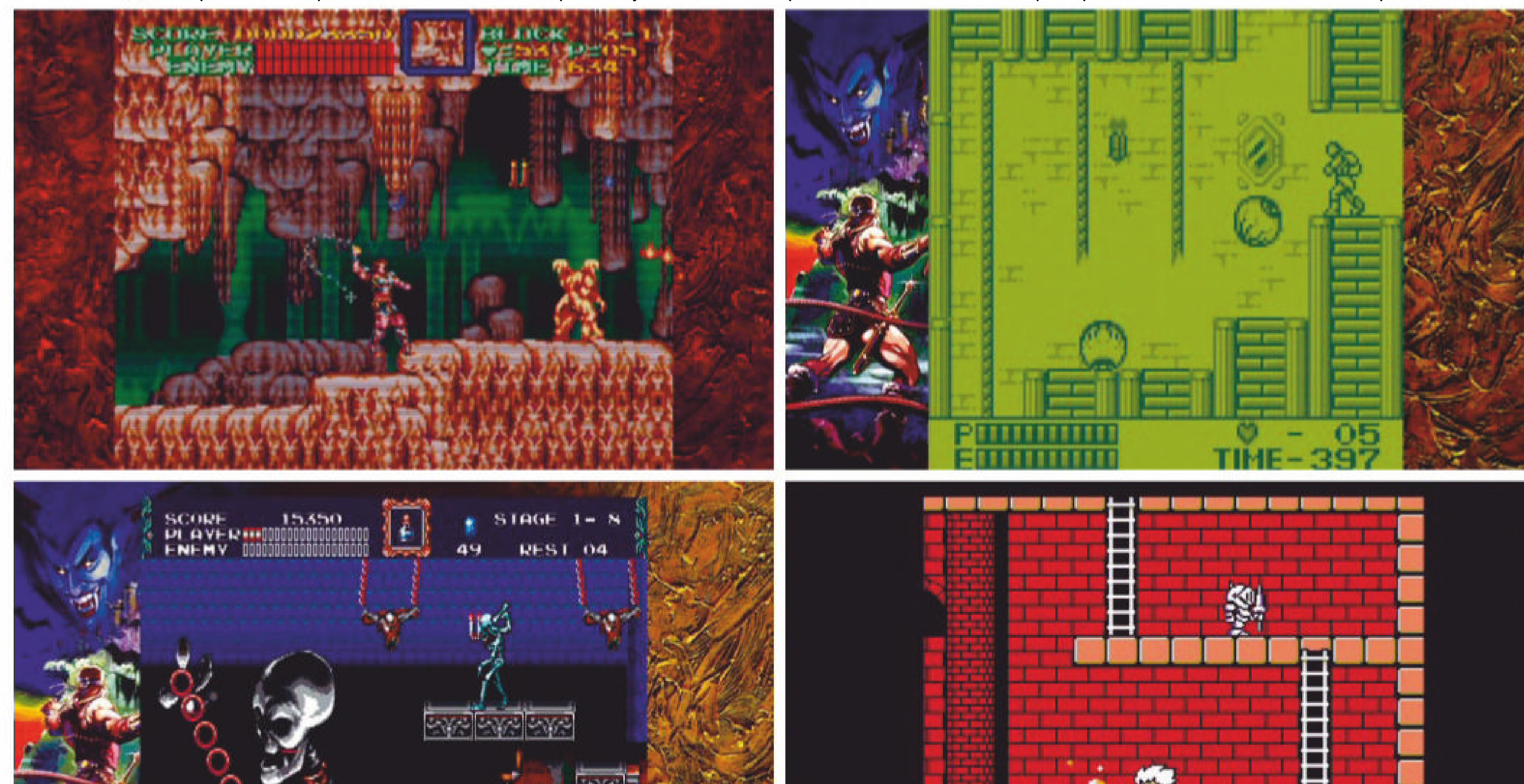
OPINIÓN

Por **David Martínez** @DMHobby

Asobo Studio nos ofrece una aventura muy narrativa, espectacular por momentos y con una ambientación realista e impactante. El enjambre de ratas que propaga la peste negra es el auténtico protagonista del juego, y se integra como peligro y elemento de los puzles. Engancha y sorprende.

84

El recopilatorio incorpora diferentes formatos de pantalla y filtros. El más espectacular es el Dot Matrix , que reproduce fielmente la estética de la primera Game Boy.



El plato fuerte de esta colección es poder disfrutar, por primera vez en Occidente, del mítico *Kid Dracula* de Famicom. Él solito ya justifica los 20 euros.

Castlevania: Anniversary Collection

CUANDO LAS COSAS SE HACEN CON CARIÑO, SE NOTA: GRACIAS, M2

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
M2

DISTRIBUIDOR
Konami

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
No

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Que este recopilatorio haya caído en manos de M2 es una de las mejores noticias que podíamos recibir los fans de la familia Belmont. Esta gente es, posiblemente, la mejor del planeta a la hora de emular y rescatar clásicos, y aquí han vuelto a demostrarlo.

Castlevania :Anniversary Collection reúne ocho clásicos de la franquicia, acompañados de un interesante libro digital en inglés, con bocetos y carátulas, una cronología de la saga, una entrevista con Michiru Yamane y mucho más. Sin duda, el mejor aliciente para pasar por caja, incluso si tienes en casa los cartuchos originales, es la incorporación del *Kid Dracula* de Famicom, hasta ahora inédito en Occidente. Este cómico spin-off protagonizado por el hijo del Conde nos llegó en su día en formato Game Boy, pero disfrutar del original, en inglés, es un sueño hecho realidad.

Mucho más que volcar un puñado de ROM

El mimo que M2 ha puesto en este recopilatorio contrasta con la desidia con la que Hamster facturó el reciente *Arcade Classics Anniversary*. No sólo la emulación es perfecta, sino que, además, se han incorporado detalles tan geniales como un modo gráfico, bautizado como Dot Matrix, que replica el "colorido" de la GB original. Además, podemos guardar partida (incluso un vídeo de ella) y elegir entre diferentes formatos de pantalla y filtros. En la selección, se han quedado fuera muchos clásicos, como las entregas de GBA o la de X68000, pero, por 20 €, podemos llevarnos auténticas joyas de NES (*Castlevania* y sus secuelas *Simon's Quest* y *Dracula's Curse*, además de *Kid Dracula*), GB (*The Adventure* y *Belmont's Revenge*), SNES (*Super Castlevania IV*) y MD (*Bloodlines*, la versión EE.UU. de *TNG*). Si, además, hubieran permitido elegir los originales japoneses, habría sido el delirio.



OPINIÓN

Vale, echamos muchos *Castlevania* en falta, pero los que están dejan patente la maestría de M2 a la hora de rescatar clásicos. El filtro verde de GB es una delicia y, sinceramente, disfrutar de *Kid Dracula* en inglés ya justifica la compra.

88

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



World War Z

EL APOCALIPSIS ZETA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Mad Dog Games

DISTRIBUIDOR
Saber Interactive

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Este nuevo juego de zombis combina lo mejor de la película y la novela en las que se basa: las escenas con hordas gigantes de zetas de la cinta y la diversidad de localizaciones y personajes del libro.

Así, visitaremos cuatro ciudades que han sufrido el brote zombi (Nueva York, Jerusalén, Moscú y Tokio), desde la óptica de diferentes personajes. Tras elegir el héroe y su clase (hay seis, pero muy parecidas), escogemos uno de los cuatro escenarios de la campaña (dura unas seis horas) y nos lanzamos a eliminar zetas por doquier. Siempre estaremos rodeados, ya sea en escenarios enormes o en pequeñas habitaciones. Nuestro personaje puede evolucionar hasta el nivel 30, con un sistema de progresión muy simple, en el que se incluyen micropagos. Eso sí, para subir de nivel, debemos repetir una y otra vez los once niveles del juego, muy parecidos, bastante lineales y con misiones muy repetitivas. Además, las armas, aunque son variadas, se comportan todas de manera muy parecida.

Mejor en compañía

La campaña mejora si la afrontamos junto a otros tres jugadores. También cuenta con modos online que son interesantes (cuatro contra cuatro, jugador contra jugador y contra zombis...), aunque se echa en falta más variedad. Técnicamente, es correcto y espectacular por momentos, aunque presenta no pocos bugs y unas animaciones bastante robóticas. En definitiva, es un juego entretenido y con buenas ideas, aunque no consigue rematarlas. Eso sí, si te gustan los títulos de acción multijugador y las grandes oleadas de enemigos, lo vas a disfrutar.



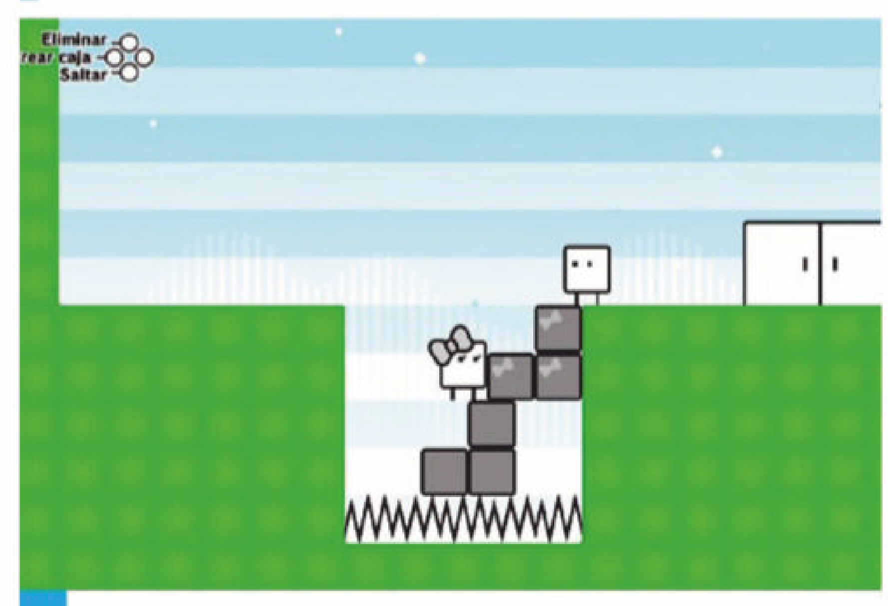
OPINIÓN

Un juego repleto de hordas de zombis que consigue agobiar y que es una gran experiencia jugando en compañía. Por desgracia, su mejorable gunplay, su poca variedad y su corta duración pesan mucho más que sus virtudes.

65

Por **Manuel Pérez** @ManvPerez

PLATAFORMAS Switch



BoxBoy! + BoxGirl!

MÁS PUZLES Y EN COOPERATIVO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Puzles

DESARROLLADOR
HAL Laboratory

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Tras tres entregas en DS, esta genial saga de puzles, que nunca ha gozado de la fama que merece, se estrena en Switch siguiendo la estela de los juegos anteriores, pero añadiendo nuevas habilidades, cooperativo y cientos de desafíos.

Así, somos una caja que debe llegar a la salida de cortos niveles (de entre dos y cuatro minutos) plagados de obstáculos de todo tipo que nos obligan a pensar en la manera óptima para superarlos. Como en los anteriores juegos, podemos saltar y generar una cadena de cubos con distintas formas (escalera, gancho...) e iremos aprendiendo nuevas habilidades, algunas inéditas.

Piensa diferente

La gracia de *BoxBoy! + BoxGirl!* está en que cada nivel nos invita a ser creativos para encontrar usos ligeramente distintos para cada habilidad. Además, hay checkpoints tras cada punto complicado, lo que invita a la experimentación. Al cumplir los desafíos de cada nivel, conseguimos medallas con las que podemos comprar pistas, accesorios de personalización o extras (cómics, niveles de desafío...). Completando la campaña individual y la cooperativa (que también se puede jugar en solitario, alternando el control de los personajes), desbloqueamos una tercera campaña, con una caja alargada como protagonista, lo que, de nuevo, nos obliga a pensar de manera distinta. En definitiva, es un juego que invita a pensar, disfrutar y compartir, con unas mecánicas sencillas y asequibles, que hará las delicias tanto de los fans de la saga como de los del género.



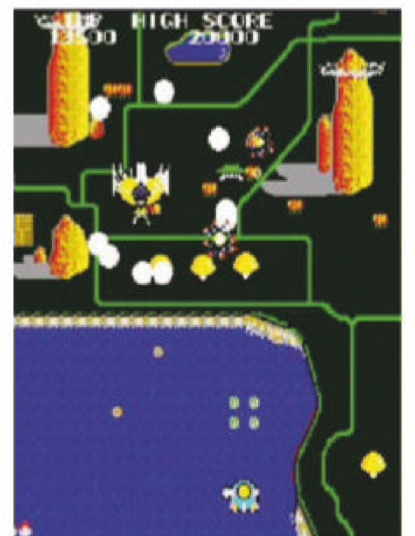
OPINIÓN

Sorprende que, tras tres entregas, HAL Laboratory siga introduciendo nuevas habilidades, puzles y retos, ahora con cooperativo. Un juego sencillo y adictivo, que garantiza un buen rato de desafíos pausados para todos los públicos.

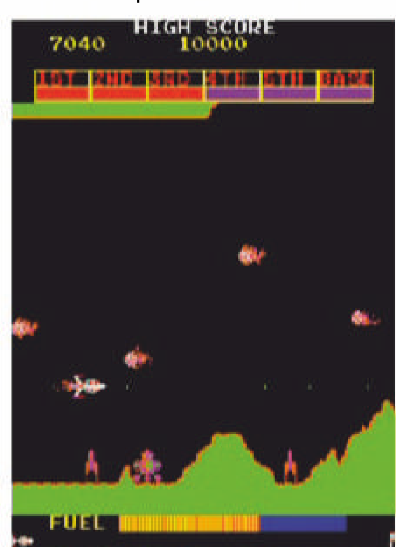
80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

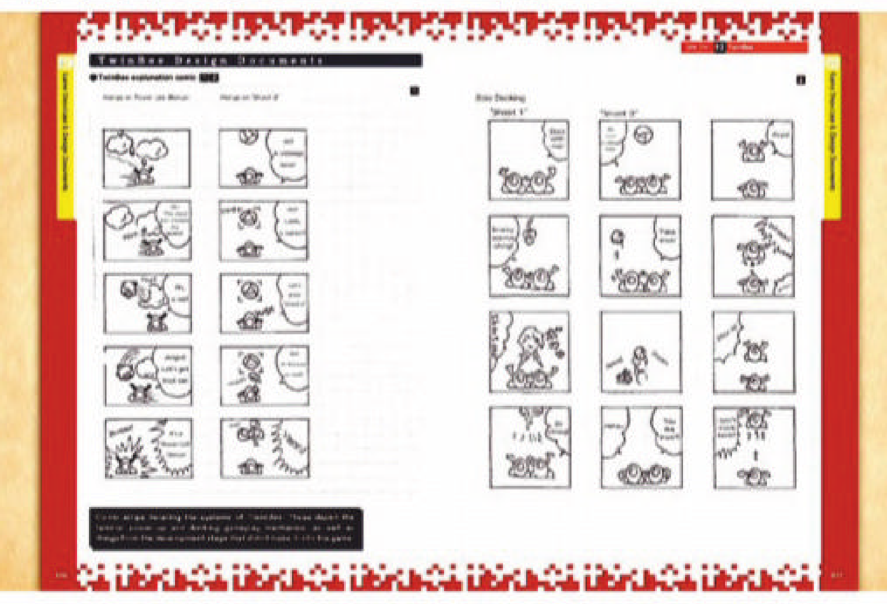
Este recopilatorio de Konami incluye algunos de los mejores matamarcianos de la historia, aunque no hubieran estado mal más opciones de visualización.











Sonido, gráficos... La parte audiovisual es bastante fiel a las recreativas (voces digitalizadas incluidas). El libro digital es una pequeña joya.

Arcade Classics Anniversary Collection

RECUPERANDO LOS CLÁSICOS DE KONAMI DE LOS 80

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Matamarcianos

DESARROLLADOR
Konami

DISTRIBUIDOR
Konami

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Konami va a celebrar su 50º cumpleaños lanzando varios recopilatorios, y el primero es éste, que reúne ocho recreativas: *Scramble, Twin Bee, Nemesis (Gradius), Life Force, Typhoon, Haunted Castle, Vulcan Venture* y *Thunder Cross*, clásicos atemporales que dejaron su huella para la posteridad en la década de los 80.

Cada juego es una versión tal cual de la máquina recreativa original, con una emulación no del todo perfecta, ya que, en ocasiones, cuando se acumulan muchos elementos en pantalla, se producen ralentizaciones. Las opciones de emulación son ciertamente escasas: cambiar la relación de aspecto de la imagen, para que se llene más o menos pantalla, dos fondos para ocultar las bandas negras, un filtro de desenfoque... Se echan en falta opciones como poder poner la consola en vertical, en el caso de Switch, para que así los shmup de desarrollo vertical ocupen toda la pantalla.

Matamarcianos... no lo creo

Además, resulta extraña la selección de juegos, ya que todos, menos *Haunted Castle*, son matamarcianos. Y será que Konami no tiene un enorme catálogo de recreativas como para hacer un recopilatorio "arcade" más variado... O sustituir *Haunted Castle* por otros shooters... Eso sí, si te gusta el género, vas a disfrutar de lo lindo, porque joyas como *Life Force (Salamander)* siguen estando entre lo mejor de lo mejor.

En PlayStation 4, se pueden comprar los juegos sueltos por 7 € cada uno, así que este recopilatorio es una gran opción y, además, te llevas un libro digital que se lee desde el juego e incluye interesantes documentos inéditos, como páginas de diseño, partituras o entrevistas. Son cerca de 100 páginas repletas de datos que los fans agradecerán... si entienden el inglés, ya que, como el resto del juego, no está traducido.

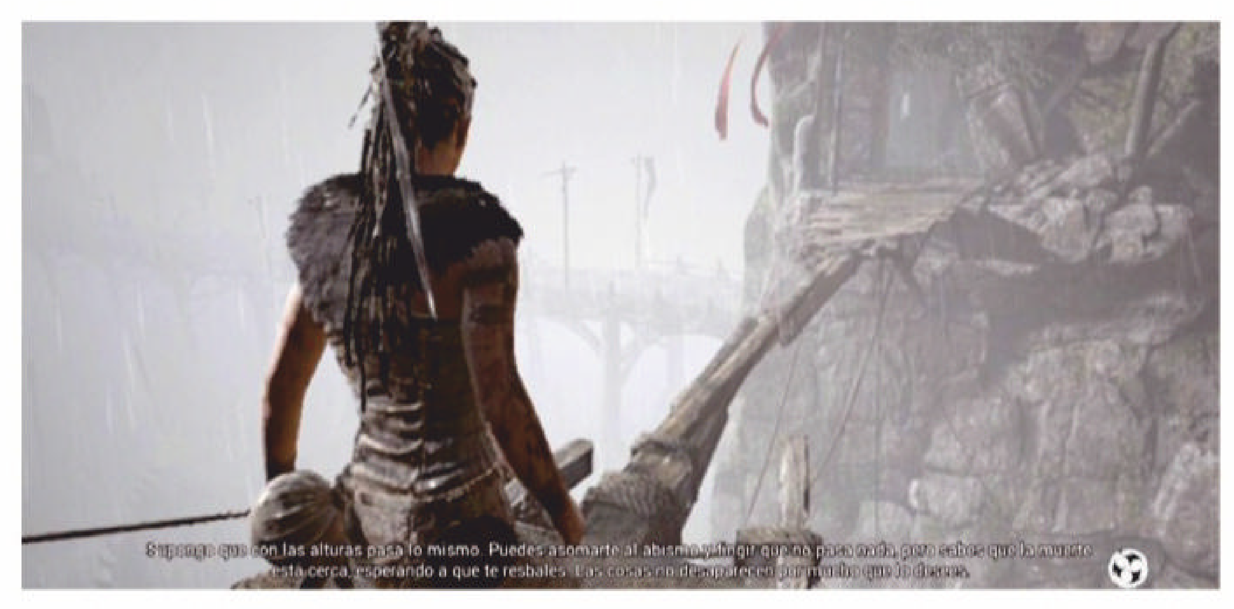


OPINIÓN

Reúne algunas de las más míticas recreativas de Konami, aunque se echan en falta más variedad de géneros, opciones como poder jugar con la pantalla en vertical o extras como filtros de imagen. Pero, si te va el retro, lo vas a disfrutar.

70

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

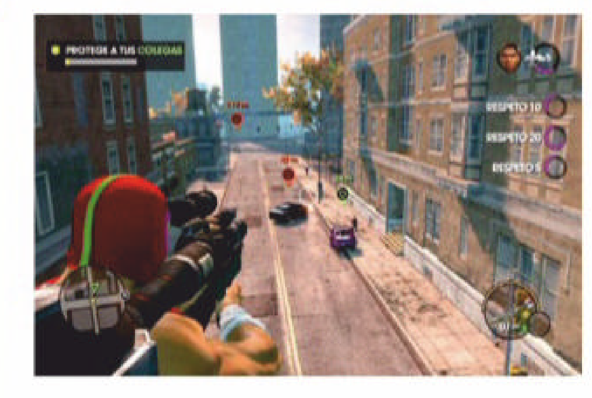


Hellblade: Senua's Sacrifice

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Aventura **DESARROLLADOR** Ninja Theory **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano (voces en inglés) **PRECIO** 29,99 € 18

Dos años después de su estreno, llega a Switch la historia de Senua, la guerrera celta que lucha contra hordas de vikingos y contra su propia fragilidad mental, que se traduce en psicosis, en voces y alucinaciones que nos acompañan durante todo el juego. Es una aventura que combina exploración, combate y puzles en unos escenarios con un bellísimo diseño artístico. Y la experiencia en Switch no puede ser más satisfactoria, sin que apenas se noten las diferencias con PS4 o Xbox One, y con una fluidez absoluta. Y, ya que jugáis en Switch, usad auriculares para disfrutar de su excelente sonido, que ayuda a que "comprendamos" el sufrimiento por el que está pasando Senua. Es una de las experiencias gráficas más espectaculares vistas en Switch y, sobre todo, una aventura diferente que no debéis dejar de probar. Igual os da por poneros rastas después de vivirlo...

NOTA: 91

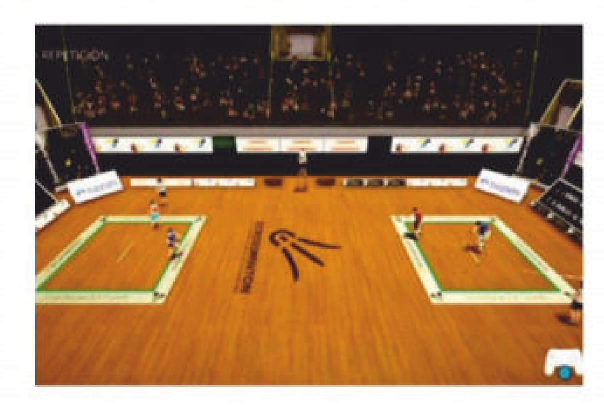


Saints Row The Third Full Package

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Acción
DESARROLLADOR Volition **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 39,99 € 18

Pese a que han pasado casi ocho años desde su lanzamiento original, sigue siendo una descacharrante propuesta dentro de las aventuras de mundo abierto: mucho humor, misiones explosivas, situaciones absurdas, locas opciones de personalización... Lo mejor es que todo sigue funcionando perfectamente en Switch, incluso en modo portátil, un plus muy atractivo, igual que poder jugar en cooperativo, incluso en local. Gráficamente, se le notan los años, pero no encontrarás otra propuesta así en la híbrida de Nintendo.

NOTA: 90



eCrossminton

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Deportivo
DESARROLLADOR Daydream Soft. **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 14,99 € 3

Gracias al apoyo de PlayStation Talents, podemos disfrutar del primer juego oficial de crossminton, un deporte bastante desconocido que combina el bádminton con mecánicas de tenis y squash, desarrollado por el estudio español Daydream. Resulta muy entretenido de jugar, con mecánicas accesibles y cierta profundidad. En cuanto a modos de juego, tenemos Partida rápida (individual o dobles), Torneo personalizado y un modo arcade con distintos "circuitos", varios minijuegos y un tutorial jugable. La oferta de modos de juego se queda bastante corta y el apartado técnico es muy modesto.

NOTA: 65



Final Fantasy XII: The Zodiac Age

PLATAFORMAS Switch / Xbox One **GÉNERO** Rol **DESARROLLADOR** Square Enix **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano (voces en inglés) **PRECIO** 49,99 € 16

Switch y Xbox One reciben la mejor versión de *FFXII*, una entrega peculiar en la saga, tanto por su historia (centrada en traiciones y tramas políticas) como por su sistema de combate (más cercano al MMO) o a los propios protagonistas. Conserva todos los añadidos de la versión *The Zodiac Age* lanzada para PS4 en 2017 (aumentar la velocidad en combates y exploración, organización de las profesiones con tableros independientes, el modo desafío...) y añade otras muy demandadas, como resetear las licencias. Todo esto hace que sea la mejor versión para sumergirse en el juego. Eso sí, aunque va sumamente fluido y no presenta bugs, jugando en portátil en Switch los gráficos resultan más borrosos, lo que no sucede con la consola en el dock. Aun así, si te atrae mínimamente, no lo dudes: es la mejor y más accesible versión de esta pequeña joya de la saga *Final Fantasy*.

NOTA: 88





RED DEAD ONLINE

PS4 | Xbox One Gratis

Nuevas historias, armas, modos de juego, desafíos... *Red Dead Online* ya no es beta: es irresistible.

Actualización fin de fase beta

Red Dead Online abandona la fase de beta y Rockstar lo celebra agradeciendo a los jugadores sus comentarios de estos meses e implementando un montón de novedades. Para empezar, hay nuevas misiones para la trama cooperativa y para el modo Libre. Además, hay tres nuevos desafíos para el modo Cuadrillas, uno de ellos basado en la pesca competitiva.

Igual que en el modo Historia, ahora se activarán eventos dinámicos mientras jugamos, que otorgan EXP, honor, dinero y oro. También podemos pasarnos la tarde jugando al póker en distintas ciudades y puestos (Blackwater, Saint Denis, Tumbleweed, la taberna Smithfields y la estación Flatneck) y gastarnos la paga en partidas privadas o públicas. O, si lo preferimos, podemos embarcarnos en un nuevo tipo de Enfrentamiento, Invasión, donde hay que capturar un territorio enemigo y mantenerlo mientras defendemos el nuestro.

Por supuesto, no podían faltar nuevas armas, vestimentas y gestos, y ahora tendremos posibilidad de elegir entre actuar con estilo ofensivo (el predeterminado) o defensivo, para aquéllos que prefieran explorar sin tener que pelear (avisa al resto de que no quieres problemas y se penalizará a quien te ataque). Además, se ha mejorado el radar para que podamos alejarnos de los jugadores hostiles, que se verán claramente en el minimapa, gracias a iconos que cambian de color.

Todo esto irá acompañado de un montón de pequeños cambios, como la desaparición del autoapuntado a la cabeza, mayor velocidad en el cambio de armas, nuevos modos de control, mejoras en los desafíos diarios, la posibilidad de especializar a tus caballos según la modalidad a la que vayas a jugar... y muchísimo más.

VALORACIÓN: Es un juego en el que podemos perdernos durante una vida, y Rockstar ya ha anunciado nuevos contenidos...

SEA OF THIEVES

Anniversary Update

Xbox One | PC Gratis

La aventura de piratas de Rare celebra su primer aniversario con una gran actualización gratuita. Añade Tall Tales, un modo historia que ofrece distintas aventuras que podemos disfrutar solos o en cooperativo, y que nos llevan a recorrer territorios inexplorados, con nuevas mecánicas de juego. También aparece un modo competitivo, La Arena, que nos permite enfrentar a nuestra tripulación contra la de otros jugadores. La Llamada del Cazador es una nueva compañía comercial, en la que podemos ganar oro y recompensas cazando, pescando y cocinando. Y hay más mejoras, como la ampliación de daños de los barcos, el arpón para robar tesoros a otros jugadores, nuevos adversarios, trampas y monstruos, correcciones de errores... Si tienes Xbox Game Pass, dale una oportunidad.

VALORACIÓN: Con esta enorme actualización, *Sea of Thieves* alcanza el nivel que esperábamos.









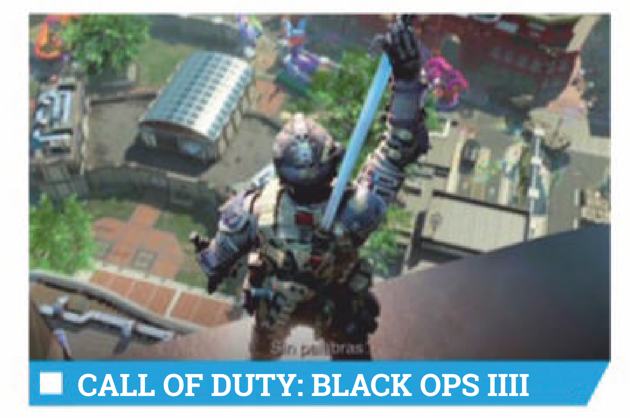
DAYS GONE

Modo Supervivencia

PS4 | Gratis

Además de los muchos parches que está recibiendo para solucionar diversos bugs, en junio llega el primer DLC gratuito para *Days Gone*, que, junto a un Modo Supervivencia (una especie de modo difícil), añade desafíos semanales, con los que podremos obtener nuevos trofeos o skins exclusivas para nuestra moto.

VALORACIÓN: Se agradecen actualizaciones que permitan sacar más jugo a los juegos.



CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

El resurgir de Spectre

PS4 | Xbox One | PC | Gratis

Añade un especialista, Spectre, actualiza el mapa de Blackout y, en el Mercado Negro, ahora pueden adquirirse nuevos camuflajes, trajes, gestos y armas. También el modo Zombis recibe nuevas armas y desafíos. Además, si tenemos el pase de temporada, disfrutaremos de tres nuevos mapas y un personaje.

VALORACIÓN: Combina contenido gratuito para todos y mapas del Black Ops Pass.



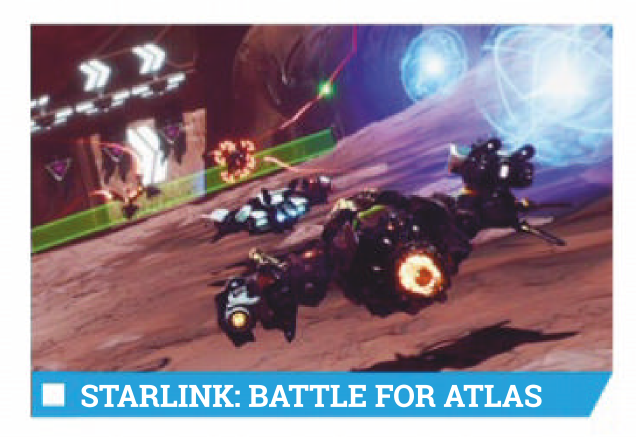
TETRIS 99

Big Block DLC

Switch | 9,99 €

Este contenido incluye dos modos de juego que pueden disfrutarse offline y un tercero que llegará en otoño. El Duelo CPU replica el modo battle royale, pero jugando contra 98 jugadores controlados por la máquina, y el Maratón es lo que esperas del *Tetris* de toda la vida: hacer líneas para aumentar tu puntuación.

VALORACIÓN: Aunque no seas miembro de Switch Online, podrás jugar a *Tetris 99*.



STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

Crimson Moon

PS4 | Xbox One | Switch | Gratis

Añade un nuevo escenario, con nuevas misiones y desafíos semanales; el Crimson Moon, con nuevos circuitos; y el Crimson Coliseum, para luchar contra oleadas de enemigos. También se añaden naves, pilotos, armas de pago y nuevo contenido, sólo en Switch, del equipo Star Fox (11,99 euros).

VALORACIÓN: Contenido gratuito y de pago para los seguidores más apasionados.



HITMAN 2

Miami Pack

PS4 | Xbox one | PC | 11,99 €

El Agente 47, nuestro asesino favorito, tendrá acceso total, gracias a este DLC de pago, a la ciudad de Miami y a todas sus misiones, modos y contenidos, incluyendo nuevos packs de desafío, contratos de intensificación y trajes, como el disfraz de flamenco azul.

VALORACIÓN: No aporta demasiado en cuanto a jugabilidad, pero Miami está llena de posibilidades para cumplir los encargos.



SPACELORDS

Identity

PS4 | Xbox one | PC | Gratis

La segunda gran actualización para este shooter free-to-play añade nuevas opciones de personalización en la Tienda de Spacelords, desde skins a nuevos "emotes" y hasta una Space Disco. También se han incluido recompensas mensuales, puntuaciones individuales y la función "Jugador destacado".

VALORACIÓN: Mercury cumple sus promesas y sigue añadiendo contenido de calidad.

HAZTE CON TODOS ESTOS CONTENIDOS DESCARGABLES,
CON LAS TARJETAS PREPAGO EN







Por Sergio Martín @replicante64

LO QUE ESPERAMOS DE LA



Con la vista puesta en el cada vez más cercano E3, analizamos lo que podemos esperar de la nueva generación de consolas, que, seguramente, irá llegando a lo largo del año que viene.

El ciclo de vida de PS4 y Xbox One (Switch es otro cantar) está tocando a su fin. Ha sido mucho más longevo de lo que muchos analistas preveían (los modelos originales aparecieron a finales de 2013), algo a lo que, en parte, ha contribuido la llegada de las revisiones de hardware de cada máquina: PS4 Pro y Xbox One X. Pero el relevo se efectuará en 2020, momento en que tanto Sony como Microsoft lanzarán sus nuevas consolas de sobremesa (esa locura llamada Mad Box que, supuestamente, prepara Slightly Mad no la contamos).

Potencia y prestaciones

Por sorpresa y sin previo aviso, Sony es la primera que ha movido ficha en esta "carrera" hacia la next-gen. En una entrevista reciente concedida por Mark Cerny, el arquitecto que está desarrollando el hardware de PS5 (nombre que todavía no ha sido confirmado, por cierto), este auténtico "coquito" desveló parte de las especificaciones técnicas que formarán parte de la arquitectura interna de la consola. Y no defraudaron (echad un vistazo al cuadro que tenéis aquí al lado), pues dejan muy patente el esfuerzo que va a efectuar Sony por dar vida a una consola realmente potente... al igual que lo que piensa materializar Microsoft con su nueva consola. Aunque, en este caso, la información que se ha filtrado no es oficial, todo parece indicar que, en esta ocasión y por vez primera, Microsoft va a lanzar a la vez dos modelos de consola con distintas especificaciones: una más potente, destinada al público más hardcore; y otra más "modesta" pero asequible, orientada al resto de usuarios. ¿Os acordáis de los prometidos 12 teraflops? Pues, por lo que parece, dicha capacidad será alcanzada por el modelo premium de Xbox Scarlett (nombre en clave, a falta del definitivo).

Todo este músculo técnico puede traducirse en nuevas experiencias lúdicas que, siendo sinceros, no nos fueron proporcionadas en el pasado cambio generacional. El paso de PS3-360 a PS4-One fue, durante sus inicios, bastante descorazonador y, más allá del aumento de la resolución, apenas pudimos disfrutar de un salto »

PLAYSTATION 5

LO QUE **SABEMOS**

CARACTERÍSTICAS

Ya se han desvelado las especificaciones de PS5. La CPU usará la tecnología Ryzen de tercera generación y constará de ocho núcleos, mientras que la GPU será un custom chip de 7 nm basado en la arquitectura Navi y compatible con la tecnología ray tracing y la resolución 8K. Pero lo mejor será su SSD de alta velocidad, que permitirá reducir mucho los tiempos de carga de los juegos.



JUEGOS

Mucho se está especulando con los títulos que acompañarán a PS5 en su lanzamiento. *Ghost of Tsushima*, un nuevo *Gran Turismo*, versiones de *FIFA*, *Call of Duty* y otros juegos cross-gen, así como *The Last of Us: Part II*, formarían el núcleo principal. Si se confirma todo esto, nos daríamos por contentos.

RETROCOMPATIBILIDAD

Una de las pocas batallas que ha perdido Sony frente a Microsoft en la presente generación parece que será subsanada con la llegada de PS5. La nueva consola será totalmente retrocompatible con los juegos de PS4, tal y como ha confirmado Mark Cerny, el principal artífice del diseño del hardware de PS4 y de la futura PS5.



LO QUE **ESPERAMOS**

MANDO REDISEÑADO

El mando DualShock 4 sorprendió por la integración del panel central... un elemento que parece que será sustituido por una pantalla táctil en el nuevo DualShock 5. Es una idea atractiva, pero que genera dudas, como, por ejemplo, el efecto que esta pantalla tendría en el precio de cada mando. Si ya cuestan una pasta...





PS VR DE SEGUNDA GENERACIÓN

PS5 será compatible con el actual modelo de PS VR: eso está confirmado. Pero lo que también se ha desvelado es que Sony presentará un nuevo dispositivo de realidad virtual que no llegará durante los primeros compases de PS5, pero que integrará muchas mejoras: wireless, mayor nitidez, etc.

PSN POTENCIADO



A pesar de que PSN ha crecido mucho durante la presente generación, lo cierto es que todavía tiene mucho margen de mejora. Según parece, Sony tiene previsto rediseñar este servicio online coincidiendo con el estreno de PS5, mejorando tanto el diseño de su interfaz como algunas de sus funcionalidades. ¿Afectará esto a su política acerca del juego cruzado online? Ojalá, pero nos mantenemos algo escépticos.

XBOX SCARLETT

LO QUE **SABEMOS**

CARACTERÍSTICAS

A pesar de que no es oficial, según parece, la nueva Xbox será más potente que PS5... al menos su modelo más caro. Con una CPU de ocho núcleos Zen 2 y, lo más impactante, una GPU monstruosa basada en Navi capaz de alcanzar los 12 teraflops, a los que sumará una memoria de 16 GB GDDR6, el hardware premium de la nueva Xbox será tremendo. Pero claro, seguramente su precio también lo sea.



JUEGOS

Con lo que ha sufrido Xbox One en esta generación para competir en este terreno con PS4 (y Switch), Microsoft va a poner toda la carne en el asador para rodear a su nueva consola de títulos triple A exclusivos durante su primer ciclo de vida. Por lo que sabemos, tiene algún que otro as bajo la manga...

DOS MODELOS... O MÁS

Según parece, Microsoft pondrá a la venta al menos dos modelos de la próxima Xbox. Uno, muy potente y más caro; y otro, más económico pero no tan poderoso. Pero la cosa no acaba ahí, dado que también se especula con la posibilidad de que también aparezcan versiones sin lectores de discos para ambos modelos.

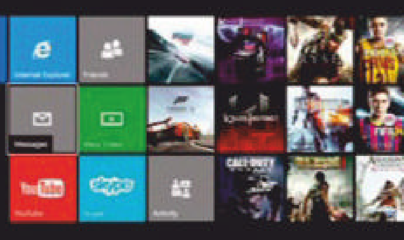


LO QUE **ESPERAMOS**

MANDO REDISEÑADO

A pesar de que el mando estándar de Xbox One ha mostrado un comportamiento más que notable, damos por hecho que Microsoft dará una vuelta de tuerca a su concepto básico y nos obsequiará con uno todavía más versátil, ergonómico y con alguna funcionalidad novedosa. Estamos deseando probarlo.





NUEVO DISEÑO DE LA HOME DE INICIO

Ha sido uno de los principales errores y quebraderos de cabeza (Kinect aparte) de Microsoft en la presente generación. Su vinculación con el OS Windows no fue precisamente la mejor de las ideas, y damos por sentado que la interfaz de la nueva Xbox será más intuitiva y vistosa.

MEJORES JUEGOS FIRST PARTY

Con Ninja Theory, Playground Games, Obsidian y demás nuevos estudios en nómina, está muy claro que Microsoft va a intentar dar la vuelta a la situación actual que vive Xbox One. Los juegos first party vivirán un gran resurgimiento en la nueva consola, eso seguro.



¿QUÉ HARÁ NINTENDO?



NEW SWITCH

A pesar de que, recientemente, la Gran N ha dejado claro que no piensa mostrar ningún tipo de nuevo hardware durante la próxima feria del E3, muchos tenemos bastante claro que, tarde o temprano, va a mover ficha. Y probablemente uno de sus próximos movimientos tenga que ver con la llegada de una versión revisada de Switch con mayores prestaciones técnicas, al estilo de lo que ya hemos vivido con las versiones *New* de sus últimas portátiles. Lo más probable es que no suponga ninguna revolución tecnológica, pero esta nueva SKU de la consola híbrida incorporaría una memoria ampliada, una mayor velocidad de proceso y demás mejoras. ¿Integrará por fin el chipset Tegra X2? Seguramente lo descubriremos más pronto de lo que parece...



SWITCH LITE

Y, si la revisión que acabamos de explicar tiene todos los visos de convertirse en realidad a corto o medio plazo, la rumoreada Switch Lite tiene todavía más pinta de que va a materializarse muy pronto. Teniendo en cuenta que Nintendo no piensa seguir apoyando a 3DS/2DS mucho más tiempo, ese público (principalmente infantil) seguramente vería con muy buenos ojos una Switch adaptada a sus necesidades. Más pequeño, posiblemente sin posibilidad de conectarlo a un dock y sin Joy-Con, este modelo buscaría atraer a este público más casual mediante un precio de salida bastante bajo... ¿y la inclusión de algún megahit tipo *Pokémon Espada-Escudo* en un mismo pack? Apostamos a que este mismo año tendremos esta versión "reducida" de Switch.

NUEVAS-VIEJAS CONSOLAS

SEGA MEGA DRIVE MINI



El 19 de septiembre, podremos disfrutar de esta máquina de Sega basada en su consola de 16 bits. El pack costará 80 €, incluirá dos mandos y nos permitirá degustar 40 clásicos como *Sonic the Hedgehog, Streets of Rage 2, Shining Force, Gunstar Heroes, Castle of Illusion, World of Illusion* o *Castlevania Bloodlines*. Un lujo.

CAPCOM HOME ARCADE

Con tanto lanzamiento de consola clásica retro, Capcom ha querido sumarse a la fiesta y, a finales de octubre, ofrecerá la impactante Capcom Home Arcade, que incluirá dos sticks de gran calidad, ocho botones de acción para cada jugador y 16 clásicos de los salones recreativos preinstalados (*Street Fighter II: Hyper Fighting, Final Fight*, etc.). Eso sí, costará la friolera de 230 euros.



ATARI VCS

Con fecha provisional de finales de 2019 para el mercado americano (de momento, no se sabe nada de su llegada a Europa), la Atari VCS incluirá una arquitectura de AMD (Ryzen+Vega), sistema de reconocimiento por voz, compatibilidad con diversos mandos y sticks y 100 juegos preinstalados de Atari. ¿Será suficiente todo esto para justificar su elevado coste, cercano a los 300 €? Tenemos dudas.

NEO GEO MINI

SNK va a seguir dando guerra en el mercado consolero. Tras el relativo éxito de Neo Geo Mini, la compañía nipona lanzará otros modelos retro basados en su mítica marca. Por lo pronto, acaba de presentar tres nuevas versiones de Neo Geo Mini, tematizadas con personajes de *Samurai Shodown*: Haohmaru (blanco), Nakoruru (rojo) y Ukyo Tachibana (azul). Llegarán en julio, con 40 juegos en memoria, y costarán 160 euros.

EL NUEVO CICLO DE CONSOLAS SE INICIARÁ EL AÑO QUE VIENE Y VA A INSUFLAR NUEVOS AIRES A LA INDUSTRIA: LO ESTAMOS DESEANDO

» cualitativo realmente destacable en los juegos. Sin embargo, todo apunta a que, en esta ocasión, el salto a la next-gen sí se va a dejar notar. O, al menos, eso es lo que afirman diversos miembros de diferentes estudios de desarrollo, analistas e incluso insiders de la industria. Para empezar, el hecho de que se vayan a introducir los SSD internos puede reducir, o incluso eliminar, uno de los grandes males que azotan a las consolas actuales: los tiempos de carga. Y no sólo eso, dado que la mayor rapidez al acceso de los datos de los juegos puede influir positivamente en el diseño de los escenarios, en el ritmo del propio juego, en la tasa de cuadros de animación y en demás aspectos de capital importancia.

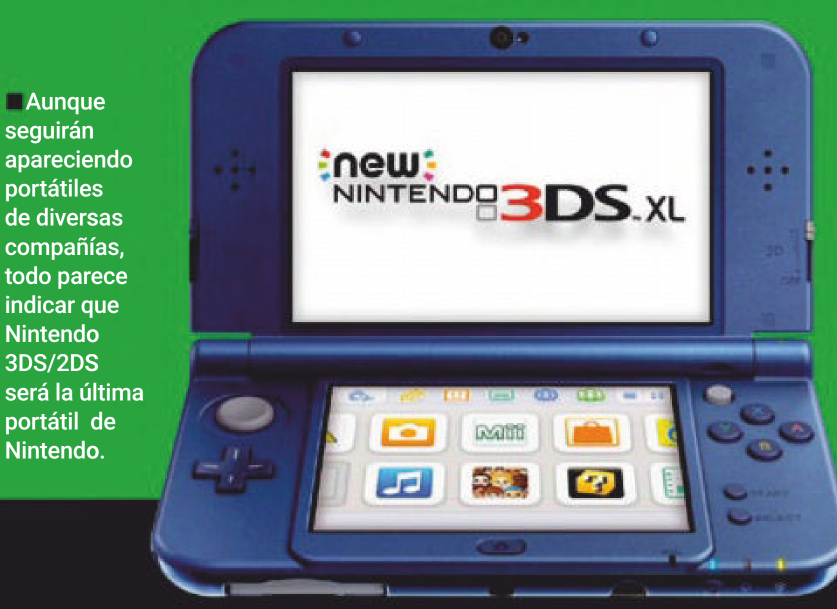
Realidad virtual y mixta

Otro de los factores ligados a las nuevas tecnologías que estarán detrás de la next-gen es el de la realidad virtual y mixta. En cuanto a Sony, la compañía nipona ya ha confirmado que PS VR será totalmente compatible con la nueva máquina. ¿Eso significa que no veremos un sucesor de este casco de realidad virtual? En absoluto. Si bien todo parece indicar que no estará disponible durante el primer ciclo de vida de la consola, diversas fuentes aseguran que Sony trabaja a destajo en un nuevo visor de RV que incluirá un número de mejoras desmesurado en comparación con el modelo original: eliminación de cables, detección mucho más precisa de los movimientos, mayor resolución y calidad gráfica, nuevos mandos... De momento, Sony se mantiene bastante callada a este respecto, pero apostamos a que irá revelando nueva información conforme se acerque la llegada de su nueva máquina. ¿Y qué hay de Microsoft? Por todos es sabido que la compañía de Redmond "pasa" totalmente de la realidad virtual... y parece que esa postura no cambiará a medio plazo, ni tan siquiera con la salida de su nueva consola. En cambio, es muy posible que su gran apuesta sea la realidad mixta, una tecnología que todavía se encuentra en un período "experimental" (por así catalogarlo), pero a la que, sin duda, le auguramos un futuro muy prometedor. Si ya en el E3 de 2015 las famosas HoloLens causaron bastante sensación, en la actualidad algunas de las experiencias que se han dejado disfrutar en Windows Mixed Reality y las venideras HoloLens 2 son muy satisfactorias. Son dos apuestas distintas (realidad vitual y mixta) y muy atractivas.

Tampoco queremos acabar sin mencionar otro de los grandes elementos que siempre están ligados al aterrizaje de nuevas consolas: los mandos. En cuanto al pad de PlayStation 5 (suponemos que se llamará DualShock 5), diversas patentes han dejado entrever que su mayor innovación vendrá dada por la integración de una pequeña pantalla táctil que sustituiría al actual panel táctil del DualShock 4. Es una característica que no termina de convencernos, porque, como ya quedó patente en Wii U, no otorga demasiadas prestaciones interesantes a los juegos... al menos en un principio. En el caso del mando de la nueva Xbox, apenas ha trascendido nada... aunque hay rumores para todos los gustos. Unos apuntan a un diseño conservador similar al plasmado en el mando Elite de Xbox One; otros van más lejos y señalan que será similar en algunos casos al de Switch y estará formado por dos pads que podrán separarse o juntarse... Lo bueno de todo esto es que, dentro de nada y coincidiendo con la celebración del E3, se irán despejando muchas de las dudas y rumores que rodean a la llegada de la nueva generación. ■

¿Y QUÉ PASA CON LAS **PORTÁTILES?**

Lo que hace décadas era uno de los sectores más importantes para la industria de los videojuegos hoy en día es una especie en vías de extinción... que, seguramente, acabará por desaparecer. Nintendo ya ha confirmado que no tiene ni un solo juego programado para Nintendo 3DS, Sony dio por muerta a PS Vita hace ya mucho tiempo y Microsoft jamás ha mostrado un gran interés por este mercado. Sí, seguirán apareciendo portátiles de otros fabricantes, pero mucho nos tememos que ésta ha sido la última generación de este tipo de máquinas. Las echaremos de menos.



■ Aunque seguirán apareciendo portátiles de diversas compañías, todo parece indicar que Nintendo 3DS/2DS será la última portátil de Nintendo.



¿LA ÚLTIMA **GENERACIÓN?**

Muchos pensaban, hace años, que el ciclo de consolas de sobremesa estaba a punto de desaparecer. Bien, pues el tiempo les ha quitado la razón, dado que tanto Sony como Microsoft tienen ya muy avanzados los correspondientes relevos para sus actuales sistemas domésticos, PS4 y Xbox One. PS5 y la próxima Xbox llegarán el año que viene, y les auguramos un éxito realmente extraordinario, pero ¿será ésta, definitivamente, la última generación de consolas? ¿Llegará el momento en que toda la industria del videojuego absorba el modelo del juego en la nube? Esperamos que no...

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

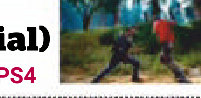
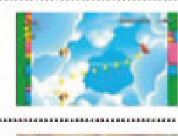
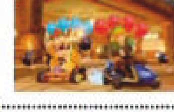
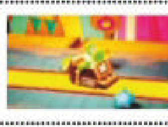
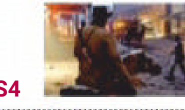
LOS MÁS VENDIDOS

En España

Del 1 al 30 de abril. Datos cedidos por GfK

Pese a haber salido el día 26, *Days Gone* se alzó con el galardón de juego más vendido de abril en nuestro país, en una lista en la que llama la atención la ausencia del descomunal *Mortal Kombat 11*.

JUEGOS

1	**Days Gone**	PS4
2	**Call of Duty: Black Ops IIII** 	PS4
3	**FIFA 19** 	PS4
4	**Days Gone (Edición especial)** 	PS4
5	**New Super Mario Bros U Deluxe** 	Switch
6	**Mario Kart 8 Deluxe** 	Switch
7	**Yoshi's Crafted World** 	Switch
8	**Super Mario Odyssey**	Switch
9	**Red Dead Redemption II** 	PS4
10	**Grand Theft Auto V** 	PS4

PLATAFORMAS

PS4 

1. Days Gone
2. Call of Duty: Black Ops IIII
3. FIFA 19
4. Days Gone (Edición especial)
5. Red Dead Redemption II
6. Grand Theft Auto V
7. Sekiro: Shadows Die Twice
8. Assassin's Creed Odyssey
9. Mortal Kombat 11
10. Marvel's Spider-Man

Xbox One 

1. Call of Duty: Black Ops IIII
2. Grand Theft Auto V
3. FIFA 19
4. Mortal Kombat 11
5. Red Dead Redemption II
6. Sekiro: Shadows Die Twice
7. Assassin's Creed Odyssey
8. World War Z
9. Crackdown 3
10. Metro Exodus

Switch

1. N.S. Mario Bros U Deluxe
2. Mario Kart 8 Deluxe
3. Yoshi's Crafted World
4. Super Mario Odyssey
5. Super Smash Bros Ultimate
6. Super Mario Party
7. Super Dragon Ball Heroes: WM
8. FIFA 19
9. Minecraft
10. Zelda: Breath of the Wild

3DS

1. Yo-Kai Watch 3
2. Animal Crossing: New Leaf
3. Super Mario 3D Land
4. Super Mario Maker
5. Zelda: Ocarina of Time 3D

PC

1. Overwatch
2. Diablo III: Battle Chest
3. Los Sims 4
4. Sekiro: Shadows Die Twice
5. StarCraft II: Battle Chest 2.0

En otros países

JAPÓN

Del 22 al 28 de abril. Datos cedidos por Famitsu

Los engendros de *Days Gone* tuvieron una gran primera semana en Japón, con 114.319 unidades vendidas, prácticamente lo mismo que cosechó *Horizon* en su estreno en 2017.

1. **Days Gone** PS4
2. Final Fantasy XII: The Zodiac Age Switch
3. Sword Art Online: Hollow R. Del. Switch
4. Super Smash Bros Ultimate Switch
5. Minecraft Switch

REINO UNIDO

Del 28 de abril al 4 de mayo. Datos cedidos por GfK

Days Gone y *Mortal Kombat 11* tuvieron buenos estrenos, pero, en las islas británicas, rara es la semana en que no aparece *FIFA*.

1. **Days Gone** PS4
2. Mortal Kombat 11 PS4-One-PC
3. FIFA 19 PS4-One-Switch-PC
4. Red Dead Redemption II PS4-One
5. Grand Theft Auto V PS4-One-PC

EE.UU.

Del 1 al 31 de marzo. Datos cedidos por NPD

Ambientado en Washington D.C., *The Division 2* fue profeta en su tierra y se convirtió en el juego más vendido de marzo en EE.UU., en una lista en la que llama la atención el mediático béisbol de *MLB 19*.

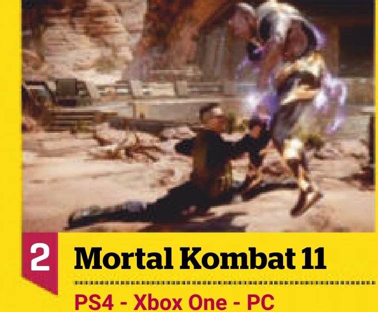


1. **The Division 2** PS4-One-PC
2. Sekiro: Shadows Die Twice PS4-One-PC
3. MLB 19: The Show PS4
4. Devil May Cry 5 PS4-One-PC
5. Super Smash Bros Ultimate Switch

VUESTROS FAVORITOS



1. **Sekiro: Shadows Die Twice** — PS4 - Xbox One - PC



2. **Mortal Kombat 11** — PS4 - Xbox One - PC



3. **Days Gone** — PS4



4. **Resident Evil 2** — PS4 - Xbox One - PC



5. **Devil May Cry 5** — PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Mortal Kombat 11	**Katana Zero**	**BoxBoy! + BoxGirl!**	**Days Gone**	**World War Z**
	PS4 - One - Switch - PC	Switch - PC	Switch	PS4	PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	89 / 100 *«Uno de los juegos de lucha del momento, aunque no sea el más original ni el más sutil»*	82 / 100 *«Un bello y ágil juego de acción pixelado, con ideas interesantes en mecánicas y narrativa»*	80 / 100 *«Sorprende que, tras tres entregas, aún se introduzcan nuevas habilidades y puzles»*	90 / 100 *«Le falta optimización, pero es una aventura muy consistente que no para de sorprenderte»*	65 / 100 *«La sensación de agobio es magnífica, pero flojea en control, variedad, duración...»*
IGN Web líder en Reino Unido	9 / 10 *«La mejor entrega en los veintiséis años de la saga, gracias a sus metódicasmecánicas»*	8,7 / 10 *«Su acción samurái y temporal es la estrella de un show con una presentación única»*	- / 10 No disponible	6,5 / 10 *«Se siente estirado, como una película que dura una hora más de lo necesario»*	7,4 / 10 *«No es muy variado, pero llena el vacío de Left 4 Dead que hay en nuestros corazones»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	8 / 10 *«Tiene problemas de botín, pero el sistema de combate nunca había sido tan gratificante»*	7,75 / 10 *«Su mezcla de acción y puzles tiene estilo, pero pierde fuelle conforme avanzas»*	8,5 / 10 *«La saga regresa con algunos de los puzles más creativos y variados de su historia»*	7,75 / 10 *«Tiene buenas bases jugables, pero no es capaz de desarrollar su historia o su mundo»*	8,25 / 10 *«Coge la mejor parte de la película y la usa para crear una mecánica interesante»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *«Un portal al reino de los juegos de lucha donde ver rivales batirse de formas absurdas»*	8 / 10 *«Es sangriento y brutal, pero también cuenta una historia sincera que no deberías pasar por alto»*	7 / 10 *«Bye-Bye BoxBoy! fue el pináculo de la saga, pero esta entrega merece la pena»*	5 / 10 *«Después de hacer muchas cosas en el juego, lo único que te queda es chatarra»*	6 / 10 *«Es tosco en su talla, pero su satisfactorio cooperativo llena la pantalla de enemigos»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	35 / 40	31 / 40	35 / 40	- / 40
NOTA MEDIA	87	83	78	74	70

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

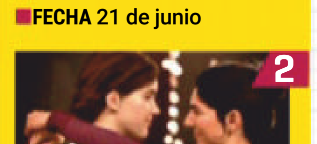
LOS MÁS **ESPERADOS**



Crash Team Racing: Nitro-Fueled

El remake de este añorado título aspira a ser el juego más exitoso de este verano.

FECHA 21 de junio



The Last of Us: Part II

Sony sigue sin dar pistas de esta aventura. ¿Quizá cierre una generación y abra otra?

FECHA Sin confirmar



Gears 5

En el E3 debería conocerse la fecha del que está llamado a ser el buque insignia de Xbox One en este 2019.

FECHA 2019



Super Mario Maker 2

Esta secuela ya tiene fecha y permitirá crear niveles de *Mario* realmente variados.

FECHA 28 de junio



Cyberpunk 2077

Será una de las estrellas del E3, donde esperamos que CD Projekt RED dé, al menos, una fecha estimada.

FECHA Sin confirmar

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 **Marvel's Spider-Man**
PS4



7 **Dark Souls Trilogy**
PS4 - Xbox One - PC



8 **Call of Duty: Modern Warfare Remastered**
PS4 - Xbox One - PC



9 **Kingdom Hearts III**
PS4 - Xbox One



10 **Assassin's Creed Odyssey**
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

AGLOMERACIONES

Las multitudes han sido siempre muy temidas a la hora de crear juegos, por desafíos como la dificultad para equilibrar la IA o las ralentizaciones, pero muchas sagas han sabido exprimirlas.











10

Dynasty Warriors 9

Las batallas campales son un ingrediente indispensable en el género del musou, que el estudio Omega Force ha cultivado con multitud de ambientaciones, en especial la del Romance de los Tres Reinos. Encarnando a guerreros de la antigua China, nos hemos hartado a masacrar a ejércitos realmente "milenarios".

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **ESTUDIO** Omega Force
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 320** 84

9

Lemmings

Antes de ser Rockstar North, DMA Design se sacó de la chistera esta mítica saga, que se inició en Commodore y Amiga y se adaptó a infinidad de consolas (la pantalla que veis es de PSP). En ella, debíamos salvar a unas pequeñas criaturas de pelo verde que tenían tendencia natural al suicidio... y a desplazarse en fila india.

- **CONSOLA** MD - SNES - PSP...
- **ESTUDIO** DMA Design
- **AÑO** 1992
- **NOTA HC 15** 92

8

MAG

Los battle royale no inventaron las batallas bélicas "centenarias". Años antes, este shooter online, cuyas siglas equivalen a "Massive Action Game", ya nos propuso refriegas con la friolera de 256 participantes. La idea era recrear la distribución de un ejército sobre el campo de batalla en diversos escuadrones, cada uno con un líder.

- **CONSOLA** PS3
- **ESTUDIO** Zipper Interactive
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 222** 82

7

Pikmin 3

Una de las sagas más peculiares de la historia de Nintendo juega la baza de poner en pantalla a cientos de diminutas criaturas llamadas pikmin, para que las comande (y las proyecte por los aires) un simpático astronauta. El color de cada una indica una habilidad especial con la que hacer frente a los peligros del entorno y recolectar objetos.

- **CONSOLA** Wii U
- **ESTUDIO** Nintendo
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 264** 90

6

Total War Rome II

Muchas sagas de estrategia bélica para PC ponen en pantalla a tumultuosos ejércitos (*Age of Empires*, *Company of Heroes*, etc.), pero *Total War* ha sido la más prolífica de la última década y nos ha trasladado a numerosas épocas históricas, como la del Imperio Romano, con sus legiones.

- **CONSOLA** PC
- **ESTUDIO** Creative Assembly
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 266** 95



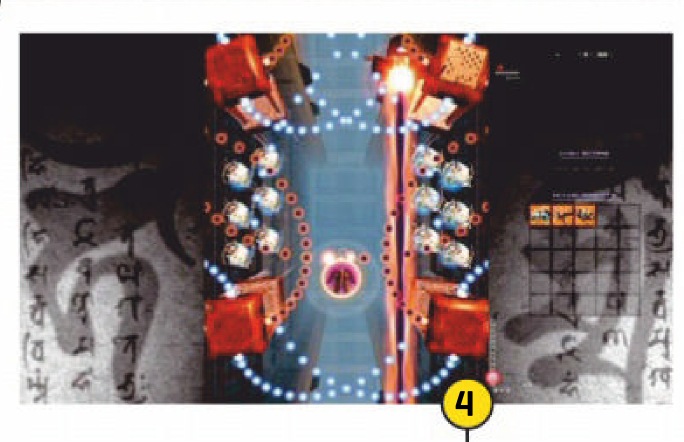
3



2



5



4



1

5

Project CARS 2

Este simulador de velocidad seguramente sea el más ambicioso que ha existido, con su ciclo día-noche, su meteorología variable o la cantidad de coches que pone en pista, cercana al medio centenar, algo ideal para recrear con la máxima fidelidad carreras como las 24 Horas de Le Mans o las 500 Millas de Indianapolis.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **ESTUDIO** Slightly Mad Studios
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 315** 90

4

Ikaruga

Matamarcianos ha habido muchos, pero pocos como el glorioso *Ikaruga*, que no nos llegó en su versión original para Dreamcast (y arcades), pero sí en sus conversiones posteriores. Además de llenar la pantalla vertical de proyectiles que esquivar, ofrecía una mecánica de escudos con dos configuraciones, para absorber parte de esas balas y beneficiarse de ellas.

- **CONSOLA** Arcade - DC - GC...
- **ESTUDIO** Treasure
- **AÑO** 2001

3

Days Gone

Las hordas de infectados de este juego de mundo abierto de Bend Studio son el último gran tumulto al que hemos tenido que hacer frente en un videojuego. Desplazándose en voraces y veloces "ristras", los engendros obligan a Deacon St. John a jugar con el entorno para aniquilarlos a lo grande, a golpe de armas pesadas y explosiones.

- **CONSOLA** PS4
- **ESTUDIO** Bend Studio
- **AÑO** 2019
- **NOTA HC 334** 90

2

Gears of War 2

Con sus locust, la saga *Gears of War* popularizó lo que hoy entendemos como "modo Horda", es decir, oleadas de enemigos que aparecen progresivamente en pantalla, para que acabemos con ellas cooperando con amigos. Marcus Fénix y sus compañeros de la CGO gastaron millones de balas y dientes de sierra para despedazar monstruos.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **ESTUDIO** Epic Games
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 206** 95

1

Tetris 99

Tetris es uno de los mayores clásicos de los videojuegos, gracias a sus incesantes "lluvias" de piezas, que hay que encajar para hacerlas desaparecer. Por si la fórmula original no fuera suficiente, la última variante es un battle royale en el que dependemos también de lo que hacen otros 98 jugadores con sus "tetraminós", de tal modo que sólo puede quedar uno...

- **CONSOLA** Switch
- **ESTUDIO** Akari
- **AÑO** 2019

KONAMI

50 años, 50 hitos

Pocas compañías pueden decir que llevan 50 años, de un modo u otro, ligadas al entretenimiento y el ocio, y seguir vivas para contarlo. Konami es una de ellas y, si bien en los últimos tiempos el videojuego no parece ser su prioridad, nunca está de más recordar su brillante historia a través de sus hitos...

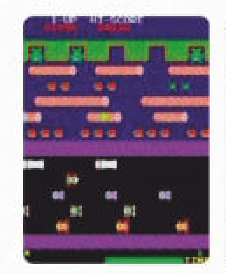
1 — 1969 — KAGEMASA KOZUKI, EL FUNDADOR

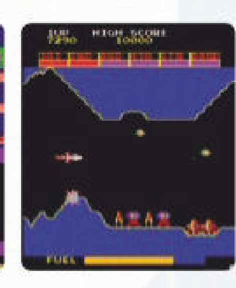


El 21 de marzo de 1969, Kagemasa Kozuki fundó Konami Industry Co. Ltd., transformando su negocio de alquiler y reparación de Jukebox (o máquinas de discos) en uno de fabricación de máquinas recreativas. Su primera máquina recreativa con pantalla llegó en 1978 y, en 1979, comenzó a exportarlas a EE.UU. Actualmente, sigue siendo el presidente de la compañía.

2 — 1981 — FROGGER, SCRAMBLE Y VIDEO HUSTLER LLEGAN A LOS SALONES

Tras unos primeros años de ensayo y error, con el lanzamiento de juegos "menores" como el clónico *Space King* (copia de *Space Invaders*), en 1981 encadenó numerosos éxitos y títulos originales, como el inolvidable matamarcianos *Scramble* (con scroll lateral), *Frogger*, *Amidar* o *Video Hustler*, entre otros. Fue el primer paso hacia el éxito...





3 — 1981 — EL PRIMER LOGO DE LA COMPAÑÍA



Es el que podéis ver más abajo, uno que recordarán los más mayores del lugar, que podía encontrarse tanto en negro (centro) como en blanco sobre fondo azul (abajo). Desde entonces, el logo ha sufrido incontables revisiones y modificaciones, aunque quienes jugaban en los 90 seguro que recuerdan, sobre todo, el logo bitono de más arriba...

4 — 1981 — KOJI HIROSHITA EMPIEZA SU CARRERA EN KONAMI

Una de las piezas clave de Konami ingresó en sus filas en 1981. En los créditos, solía aparecer como Gawain Hiroshita o K. Hiroshita. Bajo su batuta, nacieron algunos de los títulos más asociados a la era clásica de Konami, como *Jackal*, *Ajax/Typhoon* y, sobre todo, *Contra*, que él mismo diseñó.

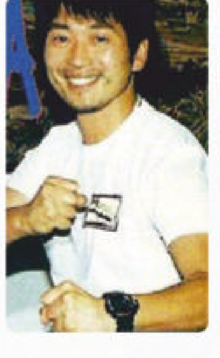
CONTRA

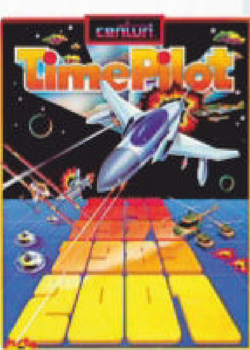


AMI

Por **Francisco Javier Cabal**

5 ········ 1982
YOSHIKI OKAMOTO, LA LEYENDA DE CAPCOM





Antes de recalar en Capcom y crear joyas atemporales como *1942* o *Willow*, entre muchos otros, Yoshiki Okamoto lanzó sus dos primeros juegos en Konami. Ni más ni menos que *Time Pilot* y *Gyruss*, dos títulos únicos en su especie en aquella época. Se cuenta que se fue de Konami por desavenencias.

6 ········ 1983
TRACK & FIELD



Inaugurando el género "machaca botones", la serie deportiva de Konami entró en escena un año antes de los Juegos Olímpicos de 1984, recreando toda suerte de disciplinas atléticas con un factor en común: machacar dos botones para correr y pulsar un tercero para saltar, lanzar discos... Un éxito global.

7 ········ 1983
KONAMI FICHA A MACHIGUCHI HIROYASU



Con un paso firme en los salones, en 1983 Konami ficharía a otra pieza clave que definiría su marca: Machiguchi Hiroyasu. A los veintitrés años, ya sería el líder del equipo que creó *Gradius* (*Nemesis* en Occidente), reescribiendo las normas de los shmup. Su trabajo siguió en nuevos *Gradius*, *Salamander*...

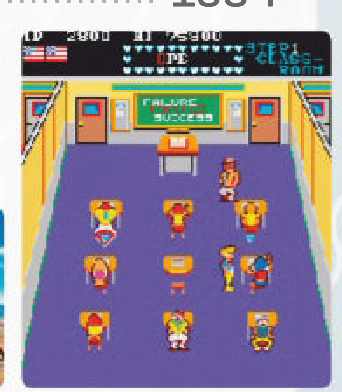
8 ········ 1983
ENTRADA EN EL MERCADO DE MSX



Tras firmar un acuerdo con Sony y desarrollar para ella algunos juegos de MSX (un estándar de microordenador nipón que cada fabricante adaptaba a sus propios modelos), Konami se lanzó a la autoedición en 1984 y se convirtió en una de las más prolíficas de MSX (y con mayor calidad). Allí, nacieron *Vampire Killer* (*Castlevania*), *Metal Gear*...

9 ········ 1984
MIKIE Y BADLANDS





Konami seguía imparable probando tecnologías como el Laser Disc, en juegos como *Badlands*. En estos tiempos, los copyrights se saltaban fácilmente, aunque el caso de *Mikie*, una recreativa con un joven estudiante enamorado y música de los Beatles, fue excepcional: se creía que Konami no tenía derechos, pero sí tuvo el permiso de la discográfica.

10 ········ 1984
KONAMI COMIENZA A DESARROLLAR PARA FAMICOM/NES



Lanzada en Japón en 1983, Famicom fue un enorme éxito. Para prevenir una debacle como la de Atari, Nintendo se sacó de la manga un leonino sistema de licencias para evitar malos juegos y otros problemas. Konami fue una de las seis primeras compañías en firmar... lo que disparó aún más su éxito con conversiones arcade, ports de MSX, etc.

11 GRADIUS

1985

Dos años después, el fichaje de Machiguchi Hiroyasu dio sus primeros frutos. *Gradius* reescribió las normas de los shmup o matamarcianos, al incluir un original sistema de power up en el que el jugador "elegía" qué mejoras quería desbloquear. Su dificultad sigue siendo mítica...

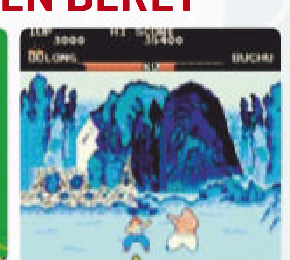


12 SHAO-LIN'S ROAD, TWINBEE, YIE AR KUNG FU, GREEN BERET

1985

Lejos de abandonar los salones por el éxito en MSX y Famicom, Konami seguía imparable con otra batería de éxitos que iban desde el shmup *Twin Bee* al primer juego de lucha 1 vs 1 (con permiso de *Karate Champ*) o el inolvidable *Green Beret/Rush'n Attack*.





13 SALAMANDER

1986

Un spin-off de *Gradius* que introdujo muchas novedades: un sistema de power ups simplificado, más armas, un modo cooperativo para dos, niveles con scroll vertical... Tuvo una secuela, aunque muchas de sus novedades acabaron pasando a *Gradius*. En Occidente se le conoce como *Life Force*, y en él cambió todo lo mecánico por seres "vivos".



14 IRON HORSE, DOUBLE DRIBBLE, JACKAL

1986

Los salones seguían siendo el foco de Konami, donde seguían apareciendo la mayoría de sus juegos, desde el básquet de *Double Dribble* con unas inolvidables voces digitalizadas (y efectos para el bote del balón) a la acción de *Jackal* o el oeste 2D y plataformero de *Iron Horse*. ¿Quién con más de 30 años no recuerda estas increíbles joyas?



15 CASTLEVANIA DESEMBARCA EN FAMICOM DISK

1986

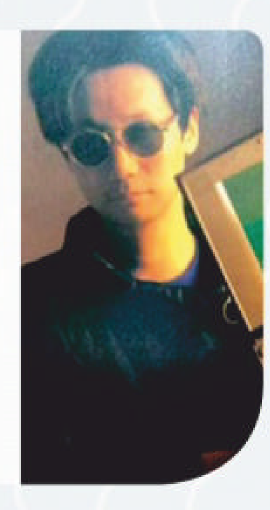
Tras el *Vampire Killer* de MSX, llegó el debut oficial de la serie *Castlevania* en Japón. Fue en el recién nacido Famicom Disk, un formato que no salió de Japón... aunque, por suerte, las aventuras del clan Belmont vieron la luz en Occidente en cartucho. Un hito que marcó un antes y un después en la trayectoria de Konami.



16 KONAMI CONTRATA A HIDEO KOJIMA

1986

Entró como diseñador, pero estuvo a punto de abandonar porque fue asignado a la sección de MSX, y él quería diseñar juegos arcade y para Famicom. Su primer éxito fue *Metal Gear*, trabajo que le vino de un superior frustrado por las limitaciones técnicas de MSX... a las que él dio la vuelta inspirándose en "La Gran Evasión". Su éxito siguió con *Snatcher*, *MG2*...



17 GOEMON

1986

Aunque en Occidente lo conocemos como *Mystical Ninja*, Goemon fue otro de los personajes clave de Konami, con más de 30 títulos a sus espaldas (de diversos géneros), mangas y series televisivas aparte. Aquí lo conocimos en la época de SNES y N64, aunque fue prolífico también en NES, Game Boy... Sus aventuras tenían un toque cómico inolvidable.



18 CONTRA

1987

Conocido en Occidente como *Gryzor* o *Probotector*, según lo jugaras en microordenadores o NES, es otra de las sagas clásicas de Konami, y uno de los mejores run and gun de todos los tiempos, en parte gracias a su modo cooperativo para dos jugadores, un elemento que no se estilaba en exceso en aquella época.



19 COMBAT SCHOOL

1987

Cualquiera que frecuentara los salones a finales de los 80 recordará casi seguro esta recreativa. En ella, debíamos superar toda suerte de pruebas para licenciarnos como soldados y participar en una operación militar: pruebas de obstáculos, galerías de tiro, combate contra el instructor... Una maravilla que hoy día sigue divirtiendo.



20 TYPHOON, BLADES OF STEEL

1987

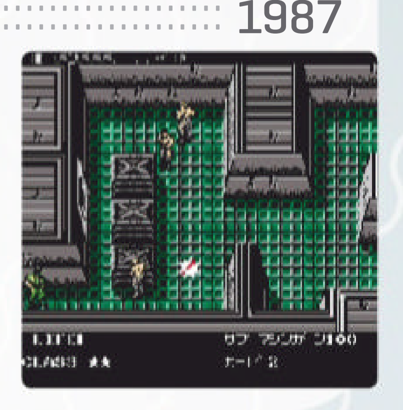
Combat School no fue el único hit arcade de 1987. Konami siguió apostando por los juegos deportivos, en concreto por el hockey sobre hielo (¿quién no recuerda sus peleas entre jugadores?) o uno de sus géneros predilectos, el shmup, que, en el caso de *Typhoon*, apostó por el pixel scaling para crear la ilusión de que los aviones venían hacia nosotros.



21 METAL GEAR

1987

Lo que le cayó como un "marrón" a Kojima acabó siendo el juego y la serie que definieron su tiempo en Konami. Era un juego de sigilo e infiltración como nunca se había visto antes, con una ambientación y un diseño cuidados, unas mecánicas originales o unos ingeniosos diálogos que crearon un estilo único.



22 DEVASTATORS, HOT CHASE, GRADIUS II, CHECKERED FLAG

1988

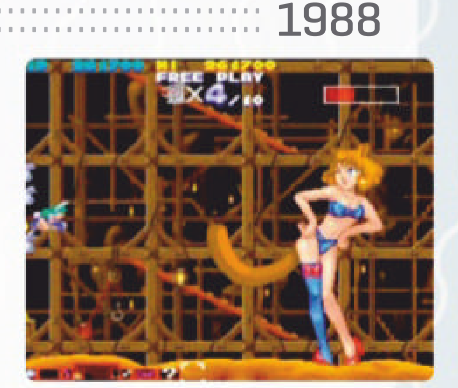
Antes, hablamos del escalado de píxeles, técnica que Konami reutilizó en *Devastators*, una suerte de *Contra* en el que disparábamos hacia el fondo de la pantalla. O *Hot Chase*, un atípico arcade de velocidad: nuestro coche llevaba una bomba. El éxito siguió con *Gradius II*, *Checkered Flag*...



23 PARODIUS

1988

A finales de los 80, Konami demostró que sabía reírse de sí misma, con un juego que parodiaba todos los clichés de los shmup y de *Gradius*. Sustituyó las naves por moais, pingüinos y otras locuras, jefes finales incluidos. La cosa fue más allá y hubo versiones "sexy" algo más picantes.



24 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

1989

Con la fiebre "tortuguera" por las nubes, Konami se hizo con la licencia y se sacó de la manga una recreativa inolvidable. No sólo por sus gráficos, muy fieles a la serie, sino por ofrecer modo cooperativo para cuatro, que sigue siendo la caña 30 años después.



25 ALIENS

1990

Otra licencia que Konami clavó en los salones fue la de "Aliens", la secuela de las desventuras de la teniente Ripley. Un "colorista" arcade de tiros y acción ambientado en el universo de la película, en el que incluso había niveles a bordo del vehículo blindado de los marines. Con modo para dos jugadores.



26 KOJI IGARASHI LLEGA A KONAMI

1990

Koji Igarashi es, para muchos, el padre de los *Castlevania* 2D "modernos". Su obra magna, *Symphony of the Night*, introdujo elementos roleros que elevaron la fórmula a un nuevo nivel, y que tuvo continuidad en las entregas de DS, también muy recordadas.



27 SUNSET RIDERS

1991

Otra joya de Konami que no necesita presentación. Un wéstern para cuatro jugadores que, gracias a su estilo "cartoon", su desenfadado humor, sus inolvidables situaciones (¿correr encima de una estampida?) o sus jefes, se aupó a la categoría de clásico. Las conversiones fueron bastante buenas.



28 THE SIMPSONS ARCADE

1991

Con la lección aprendida con las Tortugas Ninja, Konami también aseguró la licencia de Los Simpson, y se sacó de la manga otra espectacular recreativa fiel al look de la serie, que nos permitía manejar a Homer, Marge, Bart y Lisa, en cooperativo, para recorrer Springfield y rescatar a Maggie, secuestrada por el señor Burns.



29 LETHAL ENFORCERS

1992

En plena polémica sobre la violencia en los videojuegos, Konami se sacó de la manga un arcade de disparo con pistola y gráficos digitalizados, que nos ponía en la piel de un poli que debía abatir a los malos. Parte de la polémica vino por el arma, una réplica de una mágnum... aunque en colores azul y rojo.



30 KONAMI ENTRA EN EL MERCADO DE LOS PACHINKOS

1992

Su primer paso fue crear las pantallas LCD y vídeos para estas máquinas... para, años después, crear sus propias máquinas con sus principales licencias. Así, se pueden encontrar hoy en día pachinkos de *Silent Hill*, *Metal Gear*, *Goemon* y otras sagas famosas de Konami.



31 — 1994
SNATCHER EN MEGA CD

Si bien la versión original de NEC PC-8801 y MSX-2 no llegó a Europa, sí lo hizo, aunque censurada, la versión de Mega CD. Una aventura única que, aunque fusilaba clichés de "Blade Runner" y otras obras de los 80, contó con una narrativa brillante. Si tienes esta versión en casa, tienes un tesoro.



32 — 1994
YASUO OKUDA, EL PADRE DE ISS, EL FÚTBOL DE KONAMI

International Superstar Soccer fue el primer simulador de fútbol de Konami, y al frente estuvo Yasuo Okuda, quien ha intervenido en la práctica totalidad de la serie, siendo clave en su diseño y jugabilidad. La saga ha teniendo entregas en SNES, N64, PSOne, Cube, PS2, Xbox...



33 — 1996
BISHI BASHI

Uno de los arcades más chiflados de la historia, que tuvo tres entregas/recreativas distintas, cada una de las cuales incluía variados minijuegos, desde lanzamiento de tarta nupcial a uno de comer judías. La versión de PSX recopila dos de estas máquinas.



34 — 1996
GTI CLUB

Recorrer a toda pastilla las empinadas cuestas de un idílico pueblecito de la Costa Azul gala era el objetivo de este arcade de velocidad, que tenía unos míticos protagonistas: los clásicos Mini Cooper. Un arcade tan divertido como vibrante, con posibilidad de conectar varios muebles, que llegó en 2008 a PS3 y en 2010 a PSP y Wii.



35 — 1997
BEATMANIA

Años antes de que *Guitar Freaks* sacudiera Occidente, Konami inició su propia revolución musical con la serie Bemani. El primer juego fue este simulador de DJ, con mando propio, que acabó llegando a Europa, aunque muy cambiado respecto al original. Quien lo ha probado sabe lo que flipa hacer scratch con el plato.



36 — 1997
NACE KONAMI GAMING

Las tragaperras y las máquinas de juego "para mayores" entraron en el negocio de Konami en 1997 y, desde entonces, no han parado de crecer. Es una de las primeras cosas que se ven al aterrizar en Las Vegas (uno de los dos edificios de Konami), y parte de las máquinas allí presentes son de la compañía.



37 — 1998
DANCE DANCE REVOLUTION

Los juegos musicales de Konami también apostaron por el baile con *DDR*. En los tiempos de PSX, era raro quien no tenía una alfombra de baile en casa, pero la experiencia "real" estaba en los salones, con llamativos muebles que hoy día siguen estando ocupados siempre...



38 — 1998
METAL GEAR SOLID

Kojima saltó con su saga más emblemática a las 3D para dar pie a uno de los juegos clave del catálogo de PlayStation. Fue una aventura que marcó un antes y un después en muchos aspectos, doblaje al castellano incluido (Hobby Consolas hizo bastante presión para que se doblara, por cierto).



39 — 1998
VANDAL HEARTS

Los combates roleros y estratégicos son la clave de este atípico RPG táctico, en la línea de los *Shining Force*, pero con unos gráficos isométricos más vistosos y más centrado en los combates que en la exploración. Tuvo una secuela muy mejorada.



40 — 1998
YU GI OH!

La adaptación del manga homónimo es otra de las series que más alegrías han dado a Konami. Aunque el manga terminó en 2004, tras 38 volúmenes, los juegos inspirados en su universo no han dejado aparecer: el último, este año para Switch. Casi siempre con las cartas como protagonistas...



41 · 1999
GUITAR FREAKS & DRUMMANIA



El éxito de *Beatmania* y *DDR* animó a Konami a engordar su cartera de juegos musicales con sagas centradas en la guitarra (*Guitar Freaks*), la batería (*Drummania*) e, incluso, el teclado (*Keyboardmania*). Las dos llegaron a PS2 "juntas", para formar una banda con los periféricos de cada juego. Quién copiaría esta idea luego, ¿eh?

42 · 1999
KONAMI SE INTRODUCE EN LOS JUEGOS DE CARTAS

El éxito de *Yu-Gi-Oh!* en consola animó a Konami a introducirse en los juegos de cartas coleccionables oficiales. Son juegos que, como otros tantos similares centrados en otras licencias (como *Pokémon*), siguen hoy, veinte años después, tan vivos como el primer día, gracias a los numerosos mazos y packs que van integrándose poco a poco.



43 · 1999
SILENT HILL

Poco hay que decir de la saga de terror por excelencia en consola. Si *Resident Evil* daba sustos, *SH* daba miedo con su angustiosa oscuridad y su aterradora música. Una serie que, mientras estuvo bajo la batuta del llamado Team Silent de Konami, fue imprescindible...



44 · 1999
SILENT SCOPE



Con los salones recreativos empezando a languidecer, Konami seguía apostando por ideas que no podían disfrutarse en casa... o al menos no de la misma manera. En este caso, la recreativa contaba con un rifle de precisión cuya mira, funcional, nos mostraba una pequeña parte de la pantalla aumentada. Se acabó adaptando a PS2... pero no era lo mismo.

45 · 2001
KONAMI SPORTS

Una de las decisiones más significativas de Konami, que cambiaría su rumbo para siempre: su entrada en el negocio de los gimnasios. Es, hoy por hoy, una de sus mayores fuentes de ingresos, y de sus salas han salido gimnastas olímpicos con medalla. Ahí es nada...



46 · 2001
SE INICIA LA ADQUISICIÓN DE HUDSON SOFT

Hudson, una histórica del desarrollo de videojuegos en Japón, empezó a tener problemas financieros en 2001, que se solucionaron con la compra de acciones por parte de Konami. En 2011, ya era una subsidiaria, lo que permite a ésta explotar todas sus licencias, *Bomberman* incluida...

HUDSON®

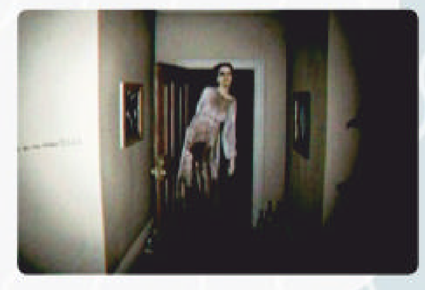
47 · 2001
SHINGO "SEABASS" TAKATSUKA Y EL ÉXITO DE PES

El fútbol seguía siendo una pieza clave en Konami y, en 2001, empezó a desarrollar *PES*, una serie independiente de *ISS* diseñada en origen para consolas PlayStation, en cuyo planteamiento tuvo especial peso Shingo Takatsuka, quien definió su exquisita jugabilidad.



48 · 2015
HIDEO KOJIMA SALE DE LA COMPAÑÍA

Tras veintinueve años, por problemas internos y desavenencias, Kojima deja Konami tras terminar *MGS V*. Su salida supuso la cancelación de uno de los juegos más esperados de Konami, *Silent Hills*, que prometía llevar el terror a otro nivel, como adelantó su demo *P.T.*



49 · 2018
SUPER BOMBERMAN R SUPERA EL MILLÓN EN SWITCH

Cuando parecía que Konami ya no iba a apostar en exceso por el videojuego, anunció que lanzaría un *Bomberman* con gráficos 3D para Switch. Tan esperado lanzamiento vendió mejor de lo esperado y, en apenas un año, llevaba un millón de copias sólo en la consola híbrida.

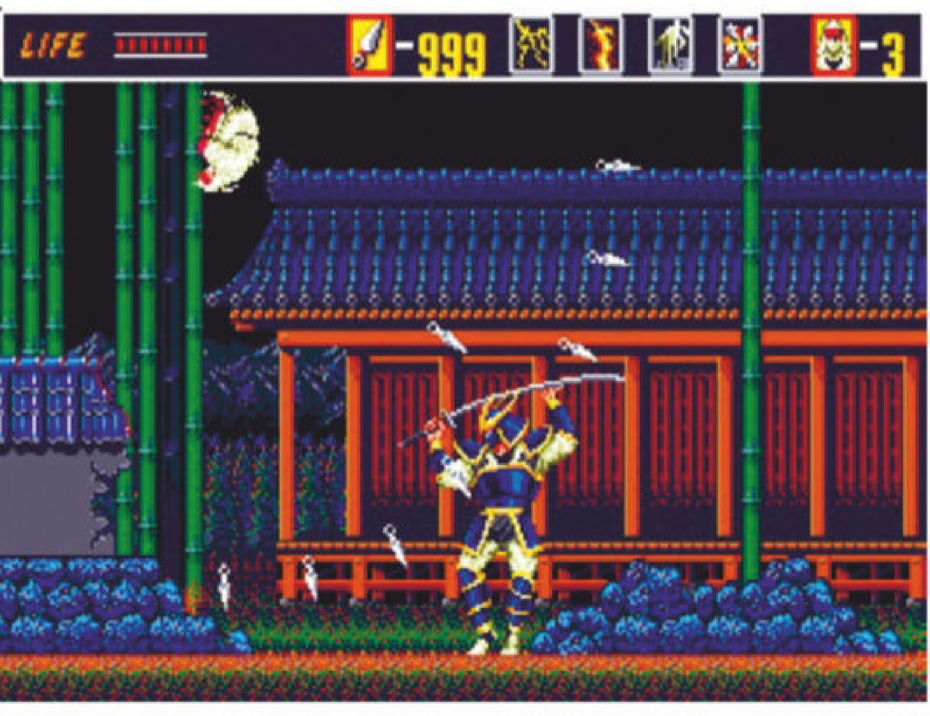


50 · 2019
KONAMI CELEBRA SU 50º ANIVERSARIO

Konami lanzará en 2019 al menos tres colecciones digitales con sus juegos clásicos (nos extrañaría que no hubiera más). De momento, ya están disponibles *Arcade Classics* (centrada en shmups) y *Castlevania Collection*, a las que en breve se sumará la colección de *Contra*.









AÑO 1989 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** Mega Drive



THE REVENGE OF SHINOBI

EL PRIMER GRAN CLÁSICO DE MD



En diciembre, se cumplirán 30 años del lanzamiento de este cartucho, con el que Sega quiso demostrar que Mega Drive podía ofrecer mucho más que conversiones de sus populares recreativas.

Noriyoshi Ohba, el director de *The Super Shinobi* (como sería conocido en el mercado japonés), quería replicar el encanto de la recreativa de 1987, pero incorporándole una mayor complejidad tanto en el diseño de los niveles como en las habilidades de Joe Musashi, el carismático protagonista de la saga. Él, cuatro programadores y tres artistas crearon en un tiempo récord (apenas seis meses de desarrollo) un cartucho que acabaría convirtiéndose en uno de los primeros clásicos de la legendaria consola de 16 bits.

Los cuatro poderes del Ninjutsu

A diferencia del *Shinobi* recreativo, en *The Revenge of Shinobi* no teníamos que rescatar rehenes: bastante teníamos con llegar al final de ocho correosos niveles, en los que nos esperaba un ecléctico repertorio de enemigos. En los primeros niveles, nos veíamos las caras contra ninjas, samuráis o karatekas, pero, más adelante, el juego empezaba a chiflarse con la irrupción de soldados con uniformes de la Primera Guerra Mundial y clones de Rambo, Terminator, Batman, Spider-Man y el mismísimo Godzilla.

El número de shurikens era limitado (podían hacerse infinitos con un sencillo truco), y había que ser muy preciso a la hora de saltar en unos niveles repletos de abismos (era imprescindible dominar el doble salto), pero Ohba incorporó un elemento que nos facilitaría la tarea y añadiría una notable capa de profundidad a la mecánica del juego: las magias Ninjutsu, que se seleccionaban desde la pantalla de pausa. Karyu invocaba un dragón de fuego que limpiaba la pantalla de enemigos; Ikazuchi nos envolvía con un escudo eléctrico (imprescindible para no saltar atrás al recibir un impacto del enemigo); Fushin hacía más ligero a Musashi y aumentaba la longitud de sus saltos (útil en los niveles más plataformeros) y, por último, Mijin era una especie de seppuku en el que podíamos "suicidar" al personaje y causar un daño masivo en toda la pantalla. Al hacerlo, perdíamos una vida, pero era muy valioso cuando nos quedaba poca energía y teníamos enfrente a





JOE MUSASHI ESTABA BASADO EN HATTORI HANZO, EL PERSONAJE QUE INTERPRETÓ SONNY CHIBA EN TV

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 6 **AÑO** 1992



HC DEBUTÓ en los kioskos cuando el primer *Shinobi* de MD ya llevaba mucho en las tiendas, así que jamás recibió una review, pero sí apareció reseñado en un reportaje sobre la consola de Sega, en el número 6. "Uno de los más grandes cartuchos que nos ha donado el imperio Sega", rezaba uno de los recuadros dedicados a los mejores juegos aparecidos hasta entonces en Mega Drive. "Muchos niveles, mapeado gigantesco, poderes especiales, enemigos de todo tipo y, en fin, todos los ingredientes específicos para crear una leyenda en forma de cartucho en la que la acción sin tregua es la principal protagonista". El texto era rematado con una sentencia contundente: "Si no lo tienes, no sabemos para qué te has comprado una Mega Drive". No podemos estar más de acuerdo.



Los jefes eran puñeteros. En éste, teníamos que disparar al cerebro cuando se abriera la cápsula y, a la vez, esquivar lásers.

un jefe demasiado cargante. El uso de estas cuatro magias permitía a los jugadores crear sus propias estrategias, dependiendo de su habilidad con el mando. Eso sí, todos tuvimos que sufrir por igual la octava fase, un laberinto con multitud de puertas que nos sigue provocando horrorosas pesadillas.

Aunque los gráficos de *The Revenge of Shinobi* no tardaron en quedar desfasados respecto a posteriores lanzamientos para Mega Drive, su magistral banda sonora, creada por el gran Yuzo Koshiro, sigue estando en el top 5 de la consola de Sega. El juego debutó en Japón y EE.UU. en diciembre de 1989, llegaría a Europa en marzo de 1990 y recibiría diversas reediciones con cambios en el diseño de algunos enemigos, para evitar problemas legales. Ohba dirigiría más adelante el primer *Streets of Rage*, y ejercería de supervisor en el *Shinobi III* de MD, y como productor de los *Clockwork Knight* para Saturn, pero ésa es otra historia de la que ya hablaremos más adelante.





CAMEOS "POR LA CARA"

En los 80, los desarrolladores japoneses no parecían temer a los abogados, y era habitual encontrar referencias a iconos pop en sus juegos sin "pasar por caja". El caso de este *Shinobi* es bastante notable. En la primera versión del cartucho, podíamos encontrar a Rambo, Terminator, Batman o Godzilla, aunque, en posteriores reediciones, acabarían siendo modificados para evitar demandas. Sega había adquirido la licencia de Spidey para su propio cartucho de Mega Drive, así que pudo dejarlo tras incluir el copyright de Marvel.

KOTORI YOSHIMURA

UNA PIONERA EN TODA REGLA

Es posiblemente una de las figuras más desconocidas por el público occidental, pero, a lo largo de su carrera, ha firmado auténticas proezas técnicas y más de una joya.

En pasados números, os hablamos de TechnoSoft y prometimos hablar en mayor profundidad de Kotori Yoshimura, cofundadora del estudio. Su historia es apasionante, aunque muchas de sus creaciones jamás salieron de Japón. Nació como varón en 1965 con el nombre de Katsunori Yoshimura, y como tal firmó sus primeros juegos. Sufría disforia de género, por lo que cambió su nombre de pila por el de Kotori y, finalmente, se sometió a una operación de cambio de sexo en 2001. Es importante aclarar este dato, porque algunas webs aún siguen refiriéndose a ella como Katsunori. Durante su corta trayectoria en TechnoSoft, Yoshimura firmó el diseño de *Thunder Force*, el kit de construcción de niveles *Thunder Force Construction* y, en 1984, asombró al público japonés con *Plazma Line*, considerado el primer juego doméstico en ofrecer gráficos poligonales 3D. En 1985, abandonó TechnoSoft, junto a algunos compañeros, para fundar Arsys Software, donde crearía títulos como *Wibarm*, el espectacular *Star Cruiser* o *Knight Arms: The Hybrid Framer*. Yoshimura era un prodigio a la hora de programar en ensamblador, y logró crear mundos poligonales absolutamente sorprendentes, teniendo en cuenta la tecnología de la época. Trabajó, además, en la adaptación de algunos títulos occidentales al mercado japonés (*Prince of Persia*, *Spindizzy Worlds*). En 1996, Arsys Software cambió su nombre por el de Cyberhead y participó en el desarrollo de títulos tan conocidos como *Ace Combat*, *Gran Turismo* y *Omega Boost* (en este último, Yoshimura ejerció de codiseñadora). Tras la quiebra de Cyberhead en 2001, Kotori Yoshimura ejerció de freelance, y llegó a trabajar en diversos estudios, incluido Treasure, donde formó parte del equipo de programación del *Dragon Drive: D-Masters Shot* (2003) para GameCube. Ahí le perdimos la pista hasta 2010, cuando trabajó como programadora en el desarrollo de *Lufia: Curse of the Sinistrals* para Veterland Co./Natsume. Aunque no se ha prodigado demasiado, Yoshimura es toda una leyenda dentro de la industria japonesa, con seguidores tan ilustres como Hideki Kamiya, quien cita a *Star Cruiser* como uno de sus juegos favoritos, tal y como refleja un artículo de US Gamer de 2017, donde se anunciaban los planes de Kotori de crear otra secuela de *Star Cruiser*. Ojalá se hagan realidad. Esta industria necesita su inmenso talento. ■



KOTORI YOSHIMURA

Si ya es difícil encontrar información sobre los desarrolladores japoneses de los 80, en el caso de Yoshimura se complica por su cambio de nombre y sexo. De hecho, algunas webs siguen refiriéndose a ella como hombre.

UNA TRAYECTORIA ECLÉCTICA

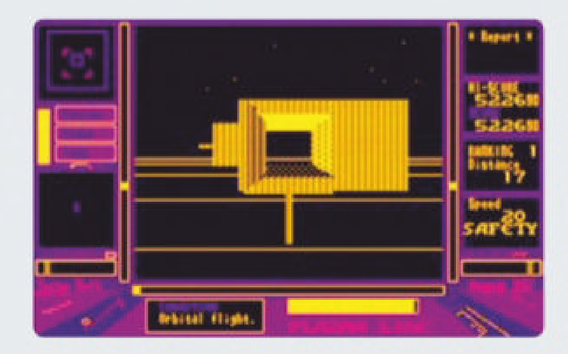
Aunque Yoshimura siempre ha dejado patente su amor por los shooters, a partir de los 90 trabajó en otros géneros por encargo, desde adaptar *Prince of Persia* a participar en el primer *Gran Turismo*.



THUNDER FORCE

NEC PC-88, PC-98, SHARP X1 | 1983

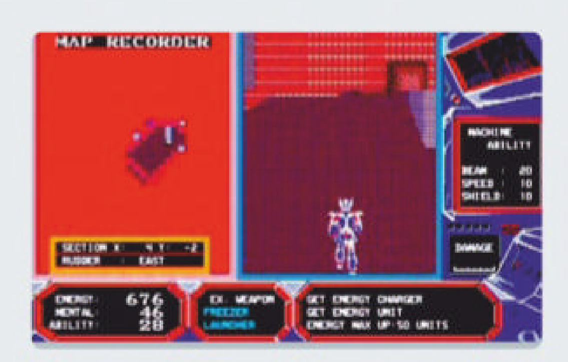
El germen de la magistral saga de matamarcianos de TechnoSoft. Un shooter con scroll multidireccional, diseñado por Yoshimura. Por desgracia, jamás fue adaptado a los PC occidentales.



PLAZMA LINE

NEC PC-88, FM-7 | 1984

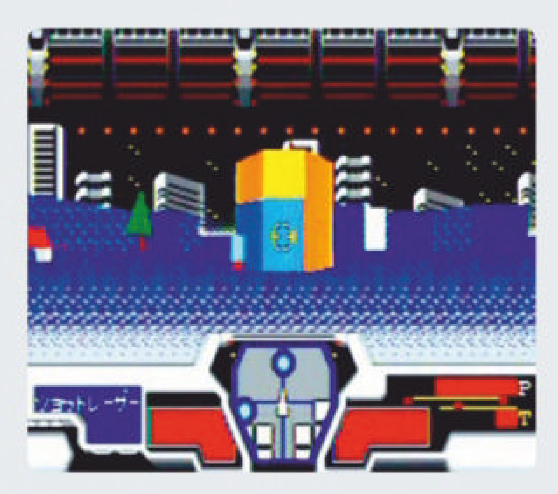
Este juego de carreras espaciales tiene el honor de ser el primer juego para un sistema doméstico en ofrecer gráficos poligonales 3D. Otra joya diseñada por Yoshimura para TechnoSoft.



WIBARM

PC, NEC PC-88, SHARP X1 | 1986

Un mecha transformable en nave, robot y tanque (a lo Macross) protagonizó el primer action RPG con gráficos poligonales 3D. Llegaría a los PC occidentales, de la mano de Broderbund, en 1989.



STAR CRUISER

PC-88, PC-98, X68000, MD | 1988

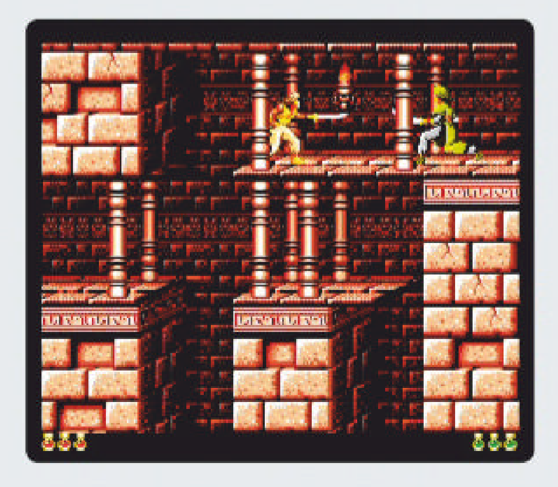
Tras firmar *Reviver* en 1987, Yoshimura dejó a los nipones atónitos con esta joya poligonal que, una vez más, se adelantó a su tiempo. Esta mezcla de RPG y FPS acabó dando el salto a Mega Drive en 1990, pero, por desgracia, jamás salió de Japón.



KNIGHT ARMS: THE HYBLID FRAMER

X68000 | 1989

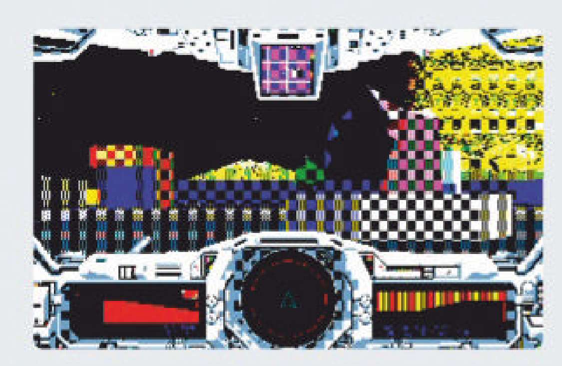
Un auténtico locurón que combinaba fases 3D (con scaling, al estilo *Space Harrier*) con otras de desarrollo 2D. Viéndolo en movimiento, no extraña que Polyphony reclutara a Yoshimura años más tarde.



PRINCE OF PERSIA

PC-98, SNES | 1992

Arsys Software también trabajó adaptando juegos occidentales al hardware japonés. Entre estos títulos, tenemos que destacar el memorable port de *Prince of Persia* para Super Nintendo, que acabó siendo distribuido aquí por Konami.



STAR CRUISER II: THE ODYSSEUS PROJECT

PC-98, FM TOWNS | 1993

La secuela del clásico de 1988 se benefició de las mejoras de hardware para ofrecer unos entornos mucho más suaves. Además, potenció el aspecto rolero.



OMEGA BOOST

PLAYSTATION | 1999

Yoshimura codiseñó el inolvidable juego de mechas de Polyphony. Dos años antes, su compañía, ya conocida como Cyberhead, había colaborado con Kazunori Yamauchi en el desarrollo de *Gran Turismo*.



LUFIA: CURSE OF THE SINISTRALS

DS | 2010

Tras la desaparición de Cyberhead, Yoshimura trabajó como freelance para diversas compañías. En 2010, ayudó a programar este RPG de Square Enix.

Yen te responde



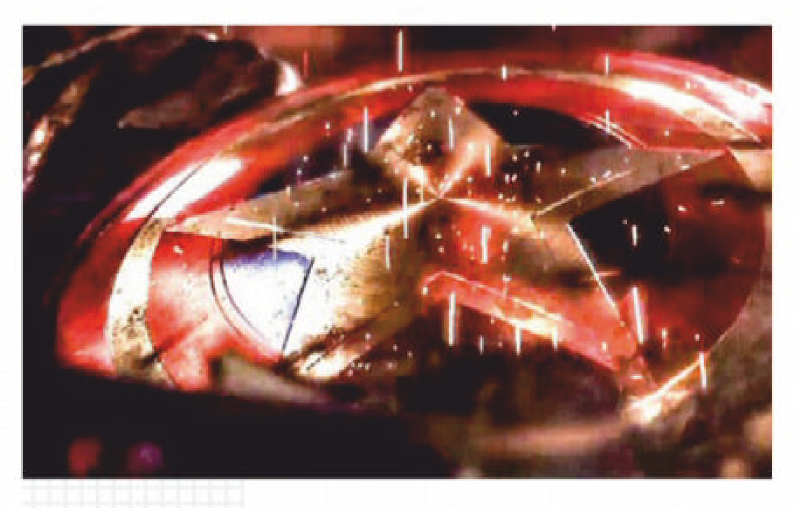
« Si os fijáis con atención, me podéis ver por ahí, preparado para asistir al estreno de 'Detective Pikachu', que en Japón sólo ha sido superada en taquilla por 'Detective Conan' y 'Vengadores: Endgame' »

Yen

Sobre clásicos y vengadores

¡Hola, Yen! Os descubrí el año pasado en una biblioteca y os sigo desde entonces. Hoy, me he animado a escribirte.

El día del estreno, fui a ver "Vengadores: Endgame" y me encantó, así que ahora me ha entrado curiosidad por el juego. ¿Alguna noticia sobre él?
¡Para que luego digan que ya no se lee! No sé qué me hace más ilusión, que nos sigas todos los meses o que nos descubrieras en una biblioteca. Me alegro de que me hayas escrito y espero que lo hagas más. Vamos al grano. Aunque hubo un tiempo en que toda película taquillera tenía su propio videojuego, hace años que esa tendencia desapareció. Y la razón es obvia: esos videojuegos solían ser bastante malos, hechos exclusivamente para aprovechar el tirón de la peli. Por supuesto, hubo notables excepciones, sobre todo en tiempos de las 16 bits, pero la gran mayoría de esas adaptaciones daban pena, especialmente los últimos años. Es verdad que, después de ver una película como "Vengadores: Endgame", se echa de menos la posibilidad de revivirla en un videojuego, pero la experiencia nos dice que casi mejor que no exista. Por suerte, ahí está *Avengers Project*, el juego basado en Los Vengadores en el que trabajan Crystal Dynamics y Eidos Montreal desde hace tiempo. Ha habido algunas filtraciones últimamente que dicen que el juego (que no tiene ni título aún) será una aventura en tercera persona, con combate cuerpo a cuerpo, disparos, enfrentamientos contra jefes... Pero no se sabe más. Es una manera muy inteligente de explotar una licencia tan golosa como ésta. Y, como ya ha demostrado Insomniac con *Spider-Man*, puede ser mejor para los personajes y para sus seguidores.



Avengers Project es el nombre provisional por el que se conoce el juego que Crystal Dynamics y Eidos Montreal están desarrollando. No tiene nada que ver con las películas.



Spider-Man, de Insomniac Games, es una prueba de que se puede hacer un gran juego de superhéroes sin tener que basarse en una película en concreto.

? LA PREGUNTA DEL MES

A por el Trono de Hierro

Hola, Yen. No puedo entender que Juego de Tronos no tenga un videojuego. ¿Es verdad que Microsoft trabaja en uno para su nueva consola?
La verdad es que lo de Juego de Tronos es sorprendente. Sí hay algún juego, pero ninguno a la altura de la serie: varios para móviles y navegadores, una temporada con la fórmula de la aventuras de Telltale, algún MMO cancelado, una aventura de Focus de 2012... Una pena que ninguna compañía grande se haya lanzado a la conquista de Poniente... Respecto al juego de Microsoft, no hay nada. Se montó mucho revuelo con un tuit lanzado en la cuenta oficial de la compañía en el que se veía el blasón de los Targaryen. Se especuló mucho sobre el tema hasta que Microsoft confirmó que se trataba de una promo para el sorteo de dos consolas Xbox One Digital Edition personalizadas, una con el escudo de los Targaryen y otra del Rey de la Noche...

Tatiana Sanclemente



¡HABLA CON YEN!

telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



Hi-Score Girl. Es un anime basado en un manga que nos traslada al Japón de los años 90 y repasa los mejores arcades de la época.

Recientemente, he visto el anime "Hi-Score Girl" y me han entrado las ganas de jugar a *Street Fighter II*. ¿Hay alguna opción de poder jugarlo en PlayStation 4 o Nintendo 2DS?

¡Qué gran serie! A mí también me ha gustado mucho, muchísimo. Y aprovecho para recomendársela a todos los jugones de bien. Está en Netflix, por cierto. Hecha ya la cuñita, vamos a ver cómo recuperar el clásico de Capcom. Ahora mismo, tienes en PS Store *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*, que viene a ser una remasterización en HD. Por desgracia, sólo para PS3. *Street Fighter II: Champion Edition* está en la eShop, pero sólo para Wii. Y el *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting* puede jugarse en 3DS... pero sólo en la New. Tranquilo, que no todo son malas noticias. Tienes disponible para PS4 *Street Fighter 30th Anniversary Collection*, una colección con doce juegos de la saga, que incluye el primer *Street Fighter, Street Fighter II, SFII: Champion Edition, SFII Turbo, Super Street Fighter II, Super Street Fighter II Turbo*, las tres entregas de *Street Fighter Alpha* y las tres entregas de *Street Fighter III*. Creo que, con éste, vas servido. Además, la colección mola.

Les tengo echado el ojo a *Days Gone* y *Metro Exodus*. No sé cuál de escoger y en HC les habéis dado la misma nota. ¿Tú cuál prefieres?

Si te digo la verdad, me gustan los dos y no sabría cuál recomendarte, porque depende mucho de a qué le des tú prioridad. El mundo abierto de *Days Gone* es una pasada, y las hordas de engendros son una sorpresa y un reto poco frecuente. La moto es un elemento también muy innovador, aunque he de reconocer que a mí me cansa tener que estar pendiente de ella. *Metro* es una aventura más lineal, con una fuerte carga narrativa, y se desarrolla en primera persona. Te van a gustar los dos, así que empieza por el que más te atraiga, pero no borres el otro de tu lista de misiones pendientes.

Julen Panzino Martínez



Days Gone es una aventura en mundo abierto que nos enfrenta a un mundo postapocalíptico... Igual que *Metro Exodus*, pero con otro planteamiento.

Problema con Switch

Hola. Tengo una consulta sobre Switch.

Resulta que, cada vez que mi hijo juega en la Nintendo Switch, se le sale del juego. En la pantalla, le aparece un mensaje de error. ¿Cómo se puede solucionar o a qué se debe?

Qué faena. Lo primero es que tengáis la consola y el juego actualizos a la última versión. Si el problema sigue ahí, comprueba si da un código de error en concreto y, si es así, búscalo en la base de datos de la web de Nintendo. Si sólo le pasa con un juego, borradlo y descargadlo o instaladlo de nuevo. También puede deberse a la tarjeta MicroSD. Probad a formatearla, sustituirla o descargar el juego directamente a la memoria de la consola. Si veis que sigue fallando, poneos en contacto con el servicio técnico. ¡Suerte!

Nikole Guaman

VUESTRA OPINIÓN



¿Es el streaming el futuro?

Miyamoto Mushasi

Estimado Yen, me alegro de saludarte de nuevo. Con nuestra edad, seleccionamos cada vez más los contenidos que consumimos: libros, música, ocio en general y, por supuesto, los videojuegos que escogemos para invertir nuestro escaso tiempo libre. Parece ser que el futuro es el streaming, también en nuestro hobby favorito, pero tengo mis dudas. Un videojuego no es una película; no es algo a lo que asistes, es algo que protagonizas y, en el caso de las grandes aventuras que se viven con los mejores juegos, eso deja una impronta permanente, y el deseo de poseer ese producto "para siempre", y poder volver a Shadow Moses, a Rapture, a Yharnam o a Arnor Londo siempre que queramos, y no sólo si ese juego está o no disponible por política empresarial. Como opción, me parece fantástica, pero cuidado con querer imponer un modelo de negocio así a los jugones de toda la vida, porque el batacazo, y no sería el primero, puede ser monumental...

YEN

Mi opinión es que el formato físico no va a desaparecer, aunque sí se va a reducir notablemente. Hoy, puedes disfrutar por streaming de miles de películas y series, y las de más éxito están disponibles en formato físico. La pasión por "tener" lo que te gusta está ahí y seguirá estando largo tiempo.

NO HAY JUEGO DE "ENDGAME", PERO CRYSTAL DYNAMICS Y EIDOS MONTREAL TRABAJAN EN UNA AVENTURA BASADA EN LOS VENGADORES

VUESTRA OPINIÓN



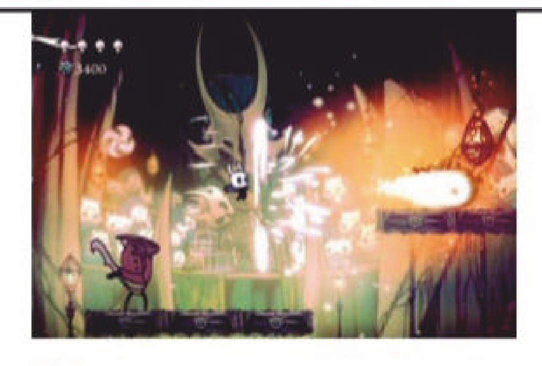
Que no nos den gato por liebre

Marcelo Fernández
¡Hola, Yen, y hola, lectores! Los expertos resumen el marketing como las cuatro "pes": Precio, Producto, Publicidad y Punto de venta (distribución). Cuando la industria de los videojuegos nos vende un juego en formato físico, tiene que hacer uso de los cuatro factores, pero, cuando nos lo vende en digital, se ahorra dos: la distribución y el producto, ya que, a fin de cuentas, lo único que tienes es un programa guardado en la memoria de tu consola. Yo, que he trabajado toda mi vida en artes gráficas, puedo asegurar que imprimir las carátulas sale caro, y la distribución a nivel mundial tampoco creo que sea barata. En cuanto a la publicidad, es la misma, pero ¿qué pasa con el precio? Pues que también es el mismo. Y he ahí la cuestión: si se ahorran tanto dinero, ¿por qué no pueden abaratar el precio final? En resumidas cuentas: siempre que compramos en digital, en realidad nos están dando "gato por liebre". Yo, que soy un gamer veterano y muy conservador, siempre he defendido el formato físico y, aunque sé que cada vez se vende más en digital (en el Reino Unido la venta es ya del 80%), siempre creeré que es un abuso que nos cobren lo mismo. Cada vez que compramos en digital, la industria del videojuego es la que gana y el consumidor, el que pierde. En fin, soy consciente de que nunca habrá una filosofía con la que todos estemos de acuerdo. Pero también sé que, si reflexionáis sobre el tema, os daréis cuenta de que todo lo que he dicho es cierto.

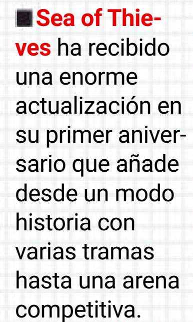
» Un usuario de PC con curiosidad por PS5

Hola, Yen. Me llamo Diego Martín y tengo trece años. Os leo desde hace bastante tiempo y también tengo algún número antiguo, como, por ejemplo, el número 200. Quiero contarte algunas dudas que tengo sobre PlayStation.

Aunque soy usuario de ordenador hasta la muerte, también tengo PS4 y disfruto de algunos juegos, como *God of War* o *Rocket League*. ¿Cómo va el desarrollo de la nueva PS5 y en qué momento saldrá al mercado? ¿Me recomendarías comprármela cuando salga o esperar un poco a que su precio se rebaje y la vayan mejorando?
Pues muchas gracias por leernos, aunque que consideres el número 200 como antiguo me hace sentirme muy, muy viejo... En fin, es ley de vida. Está genial que disfrutes de tu PC, pero no descartes otras opciones de juego: así no te pierdes nada. Según lo que cuenta Mark Cerny (que está diseñando PS5), el desarrollo va viento en popa y es posible que salga el año que viene. Sobre si recomendarte comprarla o no cuando salga... Pues depende de ti. Si se trata de esperar a una posible bajada de precio, la espera puede ser de más de un año. Una posible versión mejorada te lleva a tres años de espera. Y esto dicho así, a ojo, y suponiendo que vaya a existir un modelo mejorado... Cuando la consola se ponga a la venta y sepas el precio, los juegos de lanzamiento y lo que ofrece, será el momento en el que deberás decidir.



Hollow Knight es sólo uno de los muchos indies que, tras triunfar en Steam, han llegado a consolas.





Sea of Thieves ha recibido una enorme actualización en su primer aniversario que añade desde un modo historia con varias tramas hasta una arena competitiva.

También quiero preguntarte si han empezado ya a desarrollar las nuevas gafas de realidad virtual PlayStation VR 2 y cómo serán.
PS5 va a ser compatible con el actual modelo de PS VR, pero también se está trabajando en un modelo nuevo. Eso sí, tardará bastante más en llegar que la nueva consola. Sobre cómo serán... ¡ojalá lo supiera! Apuesto por mayor resolución en las pantallas y sin cables.

Me gustaría saber si lanzarán algunos indies famosos como *Hollow Knight*, que son sólo para ordenador, para PlayStation. Pienso que la jugabilidad funciona mejor con mando.
Pues *Hollow Knight*, y muchos de los indies de más éxito, están disponibles en PS4, incluso en formato físico en algunos casos. Pásate de vez en cuando por PlayStation Store y haz una búsqueda por título, a ver si está el indie que buscas. Por cierto, si sólo es por el mando, que sepas que, en general, puedes usar mandos similares a los de las consolas en ordenador.

Ahora que, a base de parches, han mejorado *Sea of Thieves*, y que ya es lo que debería haber sido hace un año, ¿me recomendarías comprarlo? Muchas gracias, Yen, y que sepas que soy muy seguidor tuyo y que, siempre que compró la revista, la primera sección que miro es la tuya.
Bueno, pues depende de si la mecánica, la ambientación y el estilo de juego que ofrece te gustan. Ya era un buen juego hace un año, aunque escaso de contenido, así que ahora, con los nuevos modos juegos y contenidos incluidos, es más recomendable todavía. Me halaga que te vengas a estas páginas en primer lugar: muchas gracias. Por cierto, si te quedan dudas sobre la nueva generación, te recomiendo que leas el reportaje sobre el tema que ha preparado mi compañero Sergio.
Diego Martín

FORTNITE ES UN ÉXITO POR DIFERENTES FACTORES: TIENE CALIDAD, ES GRATUITO Y ESTÁ DISPONIBLE EN TODAS LAS PLATAFORMAS

Si los niños juegan mucho a Fortnite...

Hola. Mi nombre es Álex y soy profesor de Educación Primaria. Allá por los 90, era un ávido lector de vuestros primerísimos números y, tras tantos años sin tener contacto con los videojuegos, vuelven a mi vida de la manera más inesperada.

Ahora, doy clase a niñas y niños de once y doce años, y son muchas las familias que me muestran su preocupación por el contenido de los juegos a los que juegan sus hijos. *Fortnite* es ahora mismo el foco de todas las críticas. Pues bien, he aquí mi consulta: ¿podrías aconsejarme otros títulos donde se enfaticen valores tales como la creatividad, la cooperación o la imaginación? ¿O, por qué no, la defensa del ecologismo, la resiliencia o la empatía? Muchísimas gracias y mil millones de gracias por los inolvidables ratos que pasé leyendo la revista.

Hola, Álex, un placer volver a verte por aquí. Desde mi punto de vista, yo creo que los padres están más preocupados por las horas que sus hijos dedican al juego que por su contenido. Y eso es algo que ellos tienen que regular, no tú. Que el juego sea de "tiros" no significa que no aporte valores. De hecho, la creatividad y la cooperación son parte de *Fortnite*. Hay muchísimos juegos que tienen mensajes de superación, que defienden el ecosistema y fomentan la empatía, pero pueden ser de "pegar tiros", porque esos valores no son "géneros": son elementos que se integran en los argumentos de los juegos, en su desarrollo. Si buscas juegos "educativos", que también los hay, te vas a encontrar con el problema de que no vas a conseguir que cambien *Fortnite* por esos juegos. Al final, jugando, lo que quieres es divertirte, y *Fortnite* les divierte. Y, además, tiene unas características únicas para lograr la enorme expansión que ha tenido: está en todas las plataformas posibles (así que pueden jugar con sus amigos, tengan PC, PS4, Switch Xbox One o móvil) y, además, es gratis. Si los padres creen que sus hijos juegan demasiado a *Fortnite*, lo que tienen que hacer es poner límites: ciertos días, ciertas horas... Y estar pendientes de a qué juegan sus hijos y no dejarles jugar a lo que no sea adecuado para ellos. No obstante, *Fortnite* tiene un PEGI de +12, así que tus alumnos están en el rango de edad óptimo.

Alex Ladrón Arana




El diseño del Sonic de la película ha generado mucha polémica y varios artistas han presentado sus alternativas. Aquí, el modelo original (izquierda) y el diseñado por Edward Pun (derecha). Hay tanta gente a favor como en contra de uno y otro.



A toda pastilla con el erizo de Sega

Hola, Yen. Soy fan de toda la vida de Sonic y me gustaría saber qué futuro le espera tras el éxito de Sonic Mania.

¿Se van a hacer más juegos de esta serie 2D? ¿Hay posibilidad de volver a ver un juego en 3D del erizo?

No hace mucho, Takashi Iizuka, el máximo responsable de *Sonic*, dejó entrever que una nueva entrega de las aventuras de Sonic podría seguir la línea de *Sonic Mania*, lo que nos alejaría de las 3D. Eso sí, también había comentado antes que no le importaría hacer un remake de *Sonic Adventure*, lo que sería una buena noticia.

¿Qué te ha parecido el tráiler de la película? A mí no se me parece mucho al Sonic que me imaginaba...

No me ha parecido mal: tiene alguna cosilla que me chirría, pero, en general, creo que puede ser divertida. A mí, con ver correr a Sonic, me vale. El diseño del personaje es lo que ha generado más polémica, y parece que se va a rediseñar para que sea más cercano a la imagen del erizo azul que tenemos todos en la cabeza. Por otro lado, creo que el Sonic del tráiler encaja mejor en una película de imagen real...

Esteban García

VUESTRA OPINIÓN

Un lector agradecido

Víctor Fernández

En octubre de 1991, las cosas eran bastante diferentes. Yo era un niño de ocho años y me acuerdo perfectamente del día en que compré mi primera Hobby Consolas. Sí, yo también participé en el concurso de las 1.000 Game Boy. Quién me iba a decir que, años más tarde, entrevistaría a Manuel del Campo cuando estudiaba periodismo... Llevo gran parte de mi vida viviendo en el extranjero, primero en Suecia y luego en Finlandia, y, cada vez que vuelvo a España, compro la revista casi por obligación. He leído el gran artículo de Sonia Herranz y, antes de seguir leyendo el número 334, que tengo a mi lado, y disfrutar de la primavera en Helsinki, quería decir una cosa importante: gracias. Gracias por hacerme disfrutar cada vez que os leo y gracias por devolverme esa ilusión que tenía cuando era un crío. Gracias por demostrar que los videojuegos también son una forma de cultura y, sobre todo, gracias por defender a los amantes de los videojuegos como yo. Sois los mejores.

YEN

Gracias a ti, por estar ahí desde hace tanto tiempo. No te imaginas la ilusión que nos hace tu carta. Es una pena que estemos perdiendo el terreno ganado en los últimos años y que el videojuego vuelva a ser considerado como el origen de todos los males. Entre todos, con respeto y tolerancia, debemos volver a invertir esta tendencia.





EXCLUSIVA GAME

Hazte con la edición Deluxe, que incluye contenido digital adicional. Además, llévate, con cualquier edición, una exclusiva máscara de bandido.

*Ed. Deluxe limitada a 5.000 unidades.
*Máscara limitada a 10.000 unidades.

De izquierda a derecha, aparecen Zane, Moze, FL4K y Amara, los cuatro nuevos buscadores de la Cámara.

13 DE SEPTIEMBRE ■ GEARBOX SOFTWARE (2K GAMES) ■ SHOOTER

Borderlands 3




Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

UNA GALAXIA SIN FRONTERAS Y DE TROPECIENTOS COLORES

Bañarse en una piscina de balas fue uno de los descubrimientos que nos hizo *Borderlands* en PS3 y 360. Ahora, la saga, que acumula 43 millones de copias, regresa con otra lluvia de armamento que colmará nuestra sed de botín.

Aunque ha habido remasterizaciones de por medio, con la tontería, han pasado casi cinco años de *The Pre-Sequel* y siete de la segunda entrega numerada, que, en realidad, es la última que firmaron los padres de la saga, Gearbox Software. Desde entonces, el estudio texano sólo había sacado un gran proyecto para la actual generación, *Battleborn*, una peculiar mezcla de shooter y MOBA que se cayó con todo el equipo. Para nuestro alborozo, promete desquitarse a lo grande con el largamente esperado *Borderlands 3*, que la prensa ya ha podido catar.

El juego será una secuela y estará protagonizado por cuatro nuevos buscadores de la Cámara: Moze, Amara, Zane y FL4K. Con Jack el Guapo derrotado, los villanos en esta ocasión serán dos hermanos siameses, Troy y Tyreen Calypso, líderes de una secta conocida como los Hijos de la Cámara, que están unificando a los clanes de bandidos con el objetivo de conseguir un arma capaz de destruirlo todo. La segunda tendrá poderes de sirena, por lo que promete ser dura de pelar. Para pararles los pies, deberemos aliarnos con el mítico grupo de los Invasores Carmesí, que está buscando nuevos reclutas y del que formarán parte viejos amigos, como Lilith, Zer0 o Claptrap. No serán los únicos personajes conocidos, pues, a lo largo de la aventura, volveremos a cruzarnos con leyendas de la saga como Tina Chiquitina, Sir Hammerlock o Moxxi. Por supuesto, el humor y los diálogos descacharrantes están garantizados.

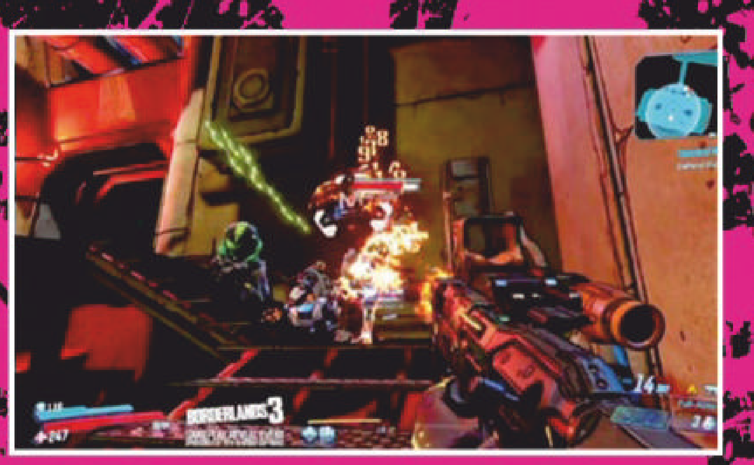
Puntería reafinada

En líneas generales, la jugabilidad será la misma que en las entregas anteriores, con esa mezcla tan icónica de cooperativo a cuatro bandas (aunque también se podrá jugar en solitario), mundo abierto, shooter en primera persona y rol con niveles y habilidades. Como siempre, cada buscador de la Cámara tendrá su propio árbol de evolución y una habilidad definitiva, de uso limitado, con la que sembrar el caos. Así, Moze será una soldado que montará en un robot de combate, la sirena Amara invocará puños etéreos, Zane será un asesino casi jubilado que echará mano de gadgets y el robot FL4K azuzará bestias mecánicas. Ahora bien, en el último lustro, el género del shooter-looter ha evolucionado mucho, merced a sagas como *Destiny* o *The Division*, lo que ha llevado a Gearbox a realizar algunos cambios de consideración en la fórmula jugable.

Para empezar, el gunplay se sentirá algo distinto, con más peso de las armas y un impacto aún más satisfactorio de las balas. En relación con eso, las cientos de armas que habrá contarán con multitud de innovacio- »

El juego se ambientará en múltiples planetas, cada uno con unos escenarios y unos enemigos muy diferenciados, que lucirán de maravilla con el peculiar cel shading de la saga.

SUS MEJORAS HARÁN QUE LA EXPERIENCIA SEA MÁS FRENÉTICA Y PROFUNDA QUE ANTES



Según el fabricante, cada arma contará con unas características, y Gearbox afirma que habrá 7.500 sonidos distintos para ellas.



La progresión rolera volverá a combinar las subidas de nivel y el desbloqueo progresivo de habilidades, a través de varios árboles.

» nes: balas inteligentes, modos de disparo alternativos, efectos elementales alternos... Incluso podremos usar el entorno en nuestro favor, por ejemplo para incendiar charcos de aceite o electrificar el agua. Y no faltarán los vehículos nuevos, como una estrambótica rueda giratoria. También el desplazamiento por el entorno se ha modificado, ya que podremos deslizarnos por el suelo, a lo *Titanfall*, agarrarnos a salientes para trepar fácilmente e, incluso, destruir coberturas, lo cual hará la experiencia más frenética y profunda. Aparte, habrá mejoras en la usabilidad, como un equilibrado automático de niveles entre los jugadores o un nuevo sistema de botín, que hará que cada jugador reciba sus propias recompensas (si lo desean, los "carroñeros" podrán habilitar la antigua opción de compartirlas).

Un disparate de contenidos

Como sus predecesores, *Borderlands 3* será un juego inmenso. Completar la historia llevará cerca de 30 horas, pero serán muchas más si vamos a por todas las misiones secundarias (en teoría, habrá más contenido endgame que nunca), con el "agravante" de que, en esta ocasión, viajaremos por distintos planetas de toda la galaxia, y no sólo por Pandora o su luna. Cada uno tendrá unos paisajes únicos, dibujados con la técnica de cel shading que tanta personalidad ha dado a la saga desde su primera entrega. La dirección artística se dejará notar también en la personalización de los buscacámaras y en los jefes, cuyo número será "disparatado", según Gearbox. Asimismo, como es habitual en la saga, habrá un pase de temporada con cuatro grandes DLC.

Id velando armas y haciendo acopio de eridio, porque, en medio del caos, va a haber un botín glorioso.

PRIMERA IMPRESIÓN

Sumadas, todas sus pequeñas mejoras pueden convertirla, como poco, en la entrega más completa de la saga. Preparaos para un auténtico disparate.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@Kurisu10_61
"Razón número 1 por la que estoy entusiasmado por Borderlands 3: no tendrá conexión online obligatoria. Te estoy mirando a ti, Destiny..."

@KibuzaGamer
"Algunos de los que lo han probado dicen que su gunplay se siente parecido al de Destiny, y el productor ha dicho que se han fijado en Destiny y The Division para el endgame."

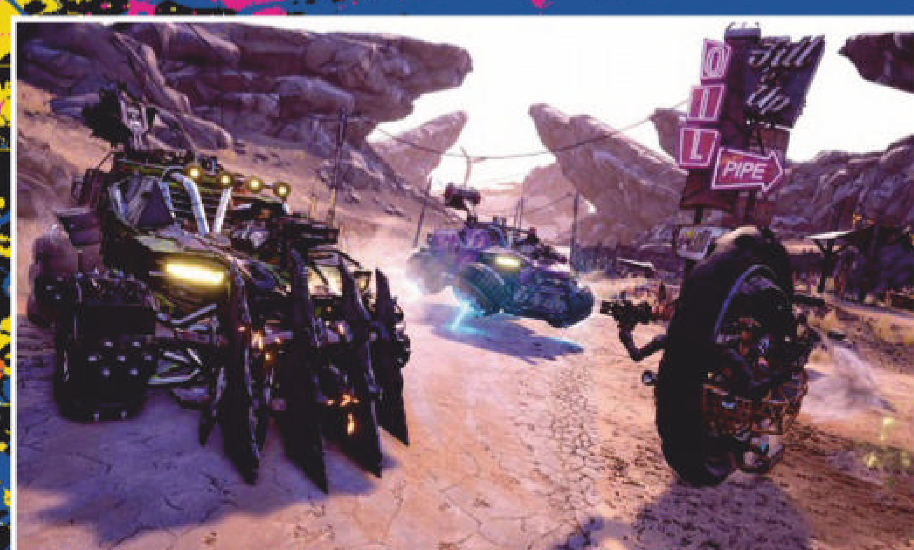
WEB lobo_omegA7
"Me preocupa el tema de la dificultad. En la demo, lo he visto como demasiado fácil. Espero que tenga un modo difícil para poder disfrutarlo más en cooperativo."



Los siameses Troy y Tyreen Calypso, líderes de una secta conocida como los Hijos de la Cámara, estarán igual de zumbados que Jack el Guapo. A veces, se las darán de youtubers y harán directos para sus fieles seguidores.

Los vehículos serán más variados que nunca. Habrá un todoterreno con un afilado parachoques, otro que levitará, una suerte de rueda motorizada con la que podremos conducir y disparar al mismo tiempo...





LAS CLAVES

1 COOPERATIVO. Será para cuatro jugadores, bien online o bien a pantalla partida. Cada uno recibirá su propio botín, para evitar expolios y riñas.

2 ARMAS. Según 2K, habrá "tropecientas mil", y muchas harán gala de innovaciones: balas teledirigidas, modos de disparo alternativos...

3 GALAXIA. El juego se ambientará en varios planetas, entre los que viajaremos a bordo de una nave llamada Santuario-3, que estará llena de vida.



Gigamind, un cerebro acoplado a un cuerpo mecánico (a lo Krang, de las Tortugas Ninja), será uno de los primeros jefazos.



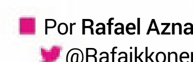
Muchos de los buscadores de la Cámara de otros juegos aparecerán como personajes secundarios: Lilith, Zer0, Claptrap...





■ 21 DE JUNIO ■ BEENOX (ACTIVISION) ■ VELOCIDAD

Crash Team Racing Nitro-Fueled


■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen





ACELERÓN CON GASOLINA GRAN RESERVA

A Crash Bandicoot le gustaba la gasolina, concretamente la sin plomo 99. Hace ya veinte años, el marsupial y sus amigos nos deleitaron con un juegazo de karts… que vuelve ahora con fuerza.

Como ya hizo con las trilogías del propio Crash y de Spyro the Dragon, Activision ha decidido hacer otro remake de uno de los juegos más queridos de la primera PlayStation. *Crash Team Racing*, que fue desarrollado por la mismísima Naughty Dog, no sólo fue capaz de rivalizar con *Mario Kart 64*, sino que se ganó la devoción del público, lo que ha animado a la compañía a recuperarlo para conmemorar su vigésimo aniversario, esta vez como multiplataforma, como es lógico, al no pertenecer ya los derechos a Sony (lo que no quita que la versión de PS4 tenga prebendas). Los remakes son poco habituales en un género como el de la velocidad, pero Beenox, estudio, que ya participó en *Modern Warfare Remastered*, ha puesto énfasis para actualizarlo y que compita con juegos modernos como *Mario Kart 8 Deluxe* o *Team Sonic Racing*.

Mismo esqueleto, nueva piel

Crash Team Racing: Nitro-Fueled rehará todo el contenido del original y, además, añadirá cosas nuevas y otras rescatadas de las secuelas *Crash Nitro Kart* (2003) y *Crash Tag Team Racing* (2005). Así, Crash, Coco, Cortex, Aku Aku o Pura volverán a pilotar karts en circuitos ambientados en un desierto, una pirámide o un glaciar. La jugabilidad estará refinada, pero, en esencia, será como la de PSOne, con los derrapes, las alfombras de turbo y los saltos por un lado (sin olvidar los obstáculos interactivos que habrá en los caminos) y los objetos aleatorios por otro. Nos volveremos a sentir como niños activando cohetes teledirigidos, bombas rodantes, relojes ralentizadores, nubes de lluvia, cajas de dinamita… Y, por supuesto, no faltará la mítica recolección de manzanas. En cuanto a modos, volverán clásicos como Aventura (donde nos enfrentaremos a Nitros Oxide), Arcade, Contrarreloj o Pantalla partida (para cuatro jugadores), a los que se agregarán varias modalidades de batalla y un online con carreras para ocho y con rankings.

Para rematar la faena, el apartado gráfico será tremendamente vistoso, tanto por los modelados de los personajes y sus animaciones como por los reformados y coloridos circuitos. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Activision no ha tomado riesgos… pero hablamos de un juegazo realmente añorado. No hay fallo posible en rehacerlo.



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB presiexpress
“Una verdadera joya, a veces infravalorada por ser un spin-off, pero que fue capaz de enfrentarse a Mario Kart 64 de frente y sin despeinarse.”

WEB hraesvelgr
“Lo más complicado de la versión para Switch es que, a nivel técnico, deben hacerlo decente como para no palidecer frente a Mario Kart 8 Deluxe.”

WEB Linksen
“Soy fan de estos juegos, y éste me pareció de los mejores, pero no veo mucho sentido a hacer un remake. Lo tendría más hacer una nueva entrega.”



Como guiño a que el original fuera exclusivo de PlayStation, la versión de PS4 contará con varios contenidos únicos, como un circuito extra y diseños retro para Crash, Coco y Cortex.

Los circuitos lucirán de fábula, gracias a la incorporación de multitud de detalles paisajísticos. Donde antaño sólo había polígonos amorfos, esta vez habrá de todo: glaciares, cascadas, antorchas, nubes, pirámides "dibujadas" de arriba a abajo...

La apariencia de los karts será muy personalizable: carrocerías, ruedas, pinturas, pegatinas... Además, podremos vestir a los pilotos con diferentes complementos.

LAS CLAVES

1 **REMAKE.** Aunque Activision habla de remasterización, los gráficos se han rehecho desde cero y habrá contenido extra, como más pistas. Es un remake de libro.

2 **FAMILIAR.** La jugabilidad será la de antaño, con su mezcla de derrapes, alfombras de turbo, saltos y objetos. Hasta las pistas conservarán los atajos clásicos.

3 **MODOS.** Se han recuperado todos los del original y se han añadido varios de tipo batalla. El multi se ha ampliado con online para ocho y tablas de tiempos.



■ 18 DE JUNIO / 25 DE JUNIO ■ ARTPLAY (505 GAMES) ■ AVENTURA

Bloodstained
Ritual of the Night

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



NOCHES DE BOHEMIA Y DE ILUSIÓN

Si *Castlevania* no va a la montaña, la montaña irá a *Castlevania*. Algo así debió de pensar Koji igarashi cuando, en 2015, decidió lanzar una campaña de Kickstarter para desarrollar un sucesor espiritual de la saga de Konami.

El padre de algunas de las entregas más recordadas de la serie, en especial *Symphony of the Night*, recaudó nada menos que 5,5 millones de dólares para hacer *Bloodstained: Ritual of the Night*. Sin embargo, el camino ha sido tortuoso, como demuestran los múltiples retrasos (estaba previsto inicialmente para marzo de 2017), un cambio de estudio (de Inti Creates a ArtPlay) o la cancelación de las versiones de Wii U y PS Vita. Por suerte, ya hay fecha para poder disfrutarlo: el 18 de junio en PS4-One-PC y el 25 de junio en Switch, y en formato físico, algo que no estaba del todo claro, después de que Limited Run promoviera una edición propia. Cosas del destino, será justo un mes después de que Konami haya lanzado el recopilatorio *Castlevania Anniversary*. Será interesante ver si vende más el maestro o el aprendiz, aunque no está claro quién es quién, pues aquí también han participado veteranas de Konami como la diseñadora de personajes Ayami Kojima o la compositora Michiru Yamane.

Vuelve el metroidvania gótico

Bloodstained se ambientará en la Inglaterra del siglo XIX y estará protagonizado por Miriam, una huérfana marcada por una maldición que hace que su piel se cristalice poco a poco. Tras despertar de un letargo de diez años, la joven tendrá que adentrarse en un castillo lleno de demonios, invocados por un vil hechicero llamado Gebel. El futuro de la humanidad y el suyo propio estarán en juego.

Emplazado en un mapa que será el doble de grande que el de *Symphony of the Night*, el desarrollo será el de un metroidvania puro y duro, con los saltos en 2D y los combates como bases jugables. La pátina de rol será muy considerable, en forma de subidas de nivel, obtención progresiva de habilidades, mejora de las armas o creación de herramientas propias. Además de la historia principal, habrá otros modos de juego, basados en ideas como el enfrentamiento continuo contra jefes, los speed runs o la generación aleatoria tan típica de los roguelike.

Volviendo a los problemas del desarrollo, la demo que se ofreció a quienes lo financiaron provocó una tormenta de críticas, sobre todo por el discreto apartado visual en 2,5D. ArtPlay tomó buena nota y el último tráiler da cuenta de una clara mejoría en el grado de detalle y en la iluminación, que hará que la dirección artística pueda lucir toda su belleza. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

La sangre de vampiro ha vuelto a cristalizar de la mano de IGA y los góticos nostálgicos de *Castlevania* podrán darse un rico baño de juventud en ella.

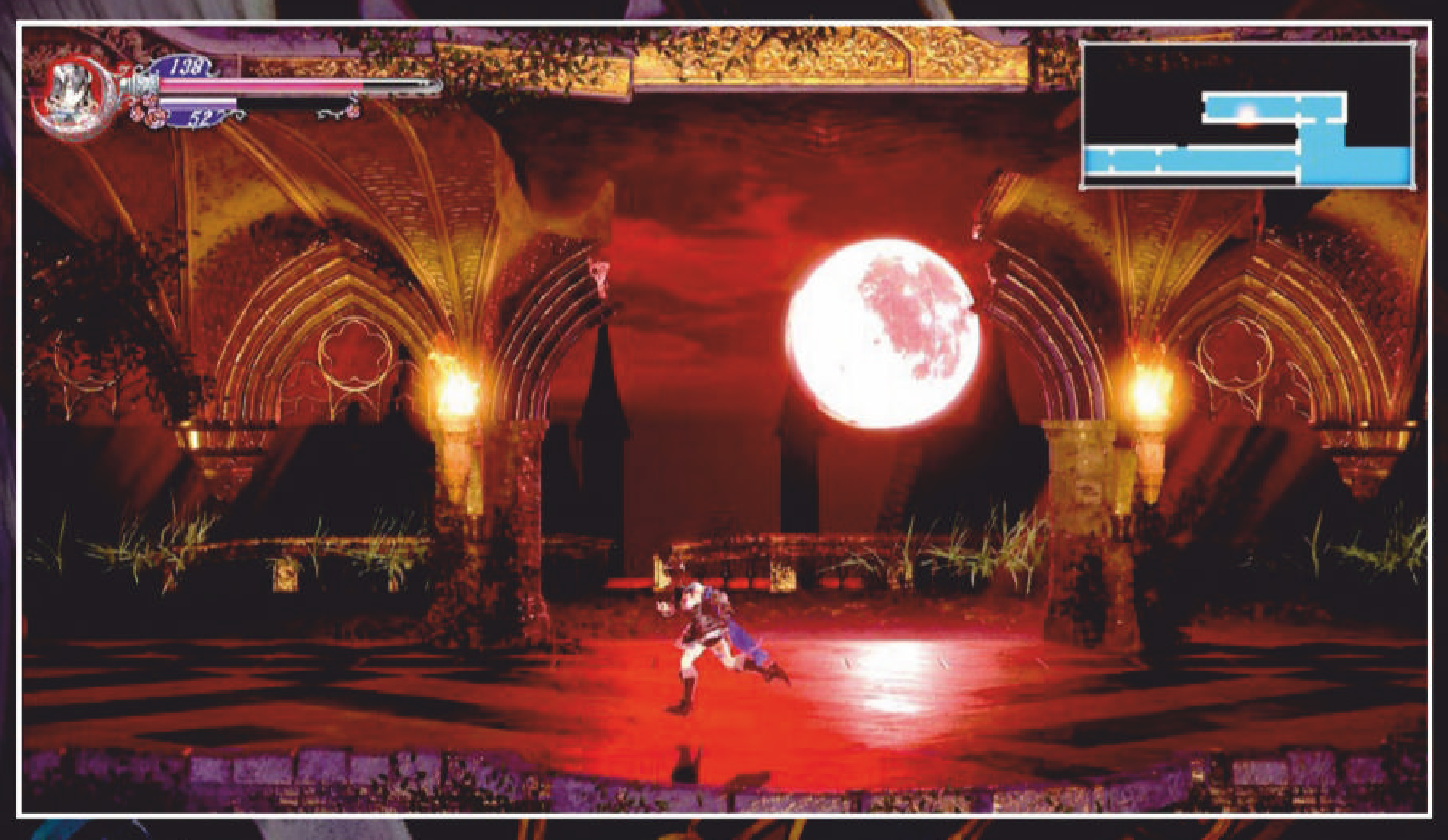
PLAYART TOMÓ BUENA NOTA DE LAS CRÍTICAS Y EL ÚLTIMO TRÁILER DA CUENTA DE UNA CLARA MEJORÍA EN EL DETALLE Y EN LA ILUMINACIÓN

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@ADDDKrian *“¿Una desarrolladora haciendo caso a los fans cuando dicen (y con razón) que el juego se veía como el culo? Ahora sí que le tengo ganas al juego.”*

@ADDDKrian *“Madre mía, cómo se ve Bloodstained: Ritual of the Night. Éste se va a venir pa' casita rápidamente.”*

@LukewarmHoliday *“Todavía pienso que Bloodstained tendrá menos contenido que otros metroidvanias, pero me alegraría de equivocarme.”*



Los paralelismos con *Castlevania* serán una constante, tanto en lo jugable como en lo audiovisual. Para recuperar el espíritu de la saga de Konami, no podía faltar una luna totalmente llena.

El proyecto se financió en Kickstarter, y las fotos de algunos de los mecenas (concretamente de los que aportaron 1.600 dólares a la noble causa) estarán presentes en los cuadros del castillo.



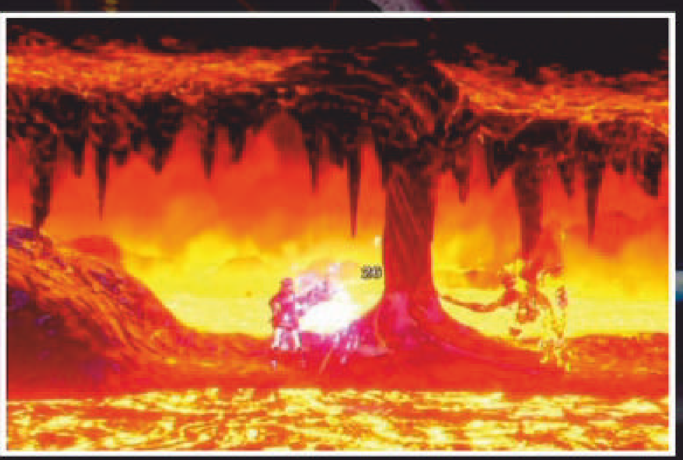


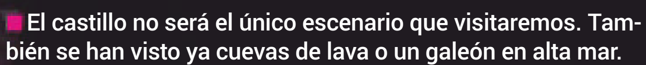
LAS CLAVES

1 KOJI IGARASHI. Este genio japonés lideró varias de las mejores entregas de *Castlevania*, y ha recuperado esa esencia aplicándosela a otra IP.

2 METROIDVANIA. La jugabilidad combinará el plataformeo y los combates en 2D, y el rol se apreciará en el progreso de Miriam y del equipamiento.

3 AMBIENTACIÓN. La estética gótica se dejará notar en cada rincón del juego, desde los escenarios hasta el diseño de personajes y enemigos.





El castillo no será el único escenario que visitaremos. También se han visto ya cuevas de lava o un galeón en alta mar.



Miriam será la protagonista, pero habrá personajes secretos que podremos controlar. ¿Habrá una segunda vuelta con ellos?





LAS CLAVES

1 POLÍTICA. Ya sea como un tirano o como un dictador con mano izquierda, habrá que equilibrar el progreso económico de un archipiélago con el bienestar de la gente.

2 ÉPOCAS. Habrá cuatro grandes eras representadas en el juego, cada una con unas peculiaridades: la colonial, la moderna, la de las guerras mundiales y la de la Guerra Fría.

3 ONLINE. Habrá multijugador competitivo a cuatro bandas, para que les demostremos a nuestros amigos quién manda en el mundo de *Tropico*.

■ VERANO ■ LIMBIC ENTERT. (KALYPSO MEDIA) ■ ESTRATEGIA

Tropico 6

■ Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



¡PRESIDENTE, PRESIDENTE, PRESIDENTE!

Gobernar es un asunto serio... salvo que uno sea el dictador de una república bananera, como en *Tropico 6*, la nueva locura de Kalypso Media.

El juego está disponible en PC desde el pasado mes de marzo, pero a PS4 y Xbox One llegará en verano, con una edición física que, en el caso de nuestra monarquía parlamentaria, será distribuida por Meridiem Games. La experiencia será la misma, pero adaptada para que se pueda jugar con mando, como viene sucediendo desde la tercera entrega de la saga, la primera que se atrevió a tantear el fuero consolero.

El gran dictador

Como siempre, nos convertiremos en el líder supremo de una pequeña isla tropical, con la novedad de que, esta vez, deberemos gobernar también las islas colindantes y hacer de dicho archipiélago un lugar mejor en el que vivir (o no). Con mano de hierro o con guante de seda, podremos ser unos déspotas o demostrar nuestra valía como hombres de estado, sirviéndonos de unas mecánicas accesibles a todos los públicos. Así, nuestro cometido será impulsar el progreso económico de la nación y, al mismo tiempo, tratar de garantizar la felicidad de la población. Para ello, tendremos que gestionar aspectos como la industria, la construcción, las exportaciones, el turismo, las relaciones internacionales... Por ejemplo, si nos pasamos de listos con una potencia extranjera, sufriremos represalias; si oprimimos al pueblo, éste montará una revolución, pero también podremos pronunciar discursos en los que prometer el oro y el moro... y ya luego decidir si cumplimos o no. Habrá tanto partidas clásicas como un modo campaña con diferentes desafíos y, aparte, podremos decorar nuestro palacio presidencial. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

La irreverente saga de Kalypso Media vuelve con votos renovados para que demostremos nuestro sentido de estado o nuestro despotismo poco ilustrado.



■ Limbic Entertainment ha apostado por el Unreal Engine 4 y el archipiélago tendrá una apariencia de lo más pintoresca.



■ La gestión de las infraestructuras de transporte será profunda. Podremos crear túneles, puentes, espacios aéreos...



■ Podremos mandar a nuestros sicarios a que roben algunas maravillas del mundo contemporáneo, como la Torre Eiffel.

¿Te gustaría ver **tu negocio anunciado** en Hobby Consolas ?

Ahora, puedes.

HOBBY SHOPPING

NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD de anunciarte en este espacio

PUBLICIDAD POR MÓDULOS

Si quieres saber más, entra en:
www.hobbyconsolas.com/hobby-shopping

SI TIENES UN NEGOCIO NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE

EN ESTE ESPACIO

Si quieres saber más, entra en:
www.hobbyconsolas.com/hobby-shopping

HOBBY SHOPPING

Una forma de anunciarte con condiciones muy especiales.

Porque sabemos lo que cuesta sacar adelante una pequeña empresa en el sector de los videojuegos, queremos apoyarte con opciones de publicidad muy efectivas y a precios increíbles, para que tu mensaje llegue a los miles de lectores de Hobby Consolas y RetroGamer.
Los mejores clientes que puedes tener. Te lo aseguramos.

Si quieres saber más, entra en: **www.hobbyconsolas.com/hobby-shopping**

VISOR DE RV

Oculus Quest

Realidad virtual sin ataduras de ningún tipo

■ **COMPAÑÍA** Oculus ■ **PLATAFORMA** Propia (Tienda Oculus)
■ **PRECIO** Desde 449 € ■ **WEB** *www.oculus.com*

■ Oculus Quest es un visor de RV autónomo, que no requiere PC o consola. Su batería da para 2-3 horas de uso seguido.

Para alguien que lleva metido en la realidad virtual desde su segundo advenimiento, Oculus Quest es exactamente lo que echaba en falta: un visor sin cables, que no requiere PC o consola (es decir, totalmente autónomo) y con un buen sistema de posicionamiento que evita, además, los temidos mareos. Se trata de una gratísima sorpresa que, además, funciona bien.

Las cuatro cámaras de Oculus Quest (en las esquinas del visor) se encargan de controlar lo que nos rodea y dónde estamos, y, gracias al sistema guardián que integra, podemos delimitar y guardar hasta cinco zonas de juego, un proceso muy sencillo que nos invita a "pintar" en el suelo, de manera virtual, la zona donde no hay paredes y obstáculos. El visor recordará esas zonas y, al entrar en ellas, no hará falta configurar nada. Es sólo una de las primeras bondades de Oculus Quest, a la que se suman una pantalla OLED con resolución 1440 x 1600 (por cada ojo), así como una tasa de refresco de 72 Hz, lo que genera unas imágenes nítidas, brillantes, fluidas y sin los molestos subpíxeles (de color negro) que afean los gráficos en otros visores.

Al igual que el visor de PC, Quest trae de serie dos mandos Touch Controller, que, aunque son ligeramente distintos (cambia de posición el sensor circular, por ejemplo), ofrecen el mismo nivel de precisión que en PC, y en apenas cinco minutos estarás cogiendo objetos virtuales e interactuando con ellos. Por regla general, todo funciona perfectamente y, salvo en un juego donde hemos perdido el posicionamiento de uno de los mandos, el "trackeo" o seguimiento es exquisito. Nuestra única duda con el visor reside en su potencia gráfica. Monta un chip Qualcomm Snapdragon 835 (introducido en móviles de inicios de 2017), que mueve perfectamente juegos que no requieren demasiada potencia gráfica (*Thumper, Beat Saber, Superhot VR*...), pero no parece factible que pueda con títulos como *Skyrim VR* o algunas de las experiencias estrella de Rift en PC, como *Robo Recall*, que llegará recortado. Pero, aun así, los juegos que hemos probado nos han dejado con ganas de más. ■

VALORACIÓN 449 euros por el modelo de 64 GB (549 euros para el de 128 GB) es un precio asequible para acceder a una de las mejores propuestas dentro de la RV. Cómoda, sin cables, autónoma y con algunos de los mejores títulos disponibles el primer día.

ALTERNATIVAS

Dentro de la realidad virtual, existen ya distintas plataformas con distintos precios. Éstas son algunas de las mejores disponibles.



PLAYSTATION VR
■ **PRECIO** Desde 199 €



OCULUS RIFT-S
■ **PRECIO** Desde 449 €



HTC VIVE
■ **PRECIO** Desde 699 €



MANDO

Asymmetric Wireless Controller

Jugador de Xbox, siéntete en casa con este mando para PS4

COMPAÑÍA Nacon **PLATAFORMA** PS4 y PC
PRECIO Desde 59,99 € **WEB** www.nacongaming.com



Una de las principales diferencias entre los mandos de PlayStation y Xbox es que los primeros son simétricos (los sticks están a la misma altura) y los de Xbox son asimétricos. Si estás acostumbrado a jugar con los sticks a distinta altura, quizá el mando de PS4 te resulte incómodo... pero eso era hasta ahora. Tras el excepcional mando Pro del que os hablamos el mes pasado, el Revolution Unlimited, Nacon acaba de lanzar el Asymmetric Wireless Controller, un mando inalámbrico para PS4 con la disposición de los controles de Xbox, es decir, con los joysticks asimétricos.

Se trata de un mando compacto, bien equilibrado y prácticamente con las mismas funciones que el Dual Shock 4 (salvo la barra de luz, el altavoz y el giroscopio para el control por movimiento), con la cruceta por debajo del joystick izquierdo. Como todos los mandos no oficiales, para funcionar, necesita de un adaptador USB que se conecta a PS4 (el mando tiene un botón para sincronizarlo la primera vez). Ofrece una autonomía de siete horas y es bastante cómodo, aunque, si tienes las manos grandes, quizá los botones L y R te resulten algo incómodos (los gatillos tienen bastante recorrido).

VALORACIÓN Su gran atractivo es que es el mando más parecido al de Xbox para jugar en PS4... aunque cuesta lo mismo que el oficial y carece de algunas funciones, como poder encender la consola.

HEADSET

Stealth 600

Un clásico que no pasa de moda

COMPAÑÍA Turtle Beach **PLATAFORMA** PS4, One y Switch **PRECIO** Desde 99 € **WEB** es.turtlebeach.com



De entre la amplia gama de auriculares que tiene Turtle Beach, los Stealth 600 se sitúan entre los mejores del fabricante. Por 99 euros, tienes un auricular inalámbrico (se conecta a PS4 a través de un adaptador USB o, en el caso del modelo de Xbox One, directamente a la consola) que dispone de una batería con doce horas de autonomía, controles independientes para el chat y el sonido integrados en el auricular izquierdo, micrófono abatible para entrar en modo "mute"... y, lo que es mejor, sonido envolvente y tecnología Superhuman Hearing, un modo que permite escuchar, en los shooters, los pasos de los rivales de forma más nítida y desde más lejos.

La cosa no acaba ahí, ya que cuenta con un botón de modo que nos permite cambiar entre distintos preajustes (graves más contundentes, superhearing...) y, además, presenta un diseño cómodo y ligero, que no aprieta ni en las orejas, ni a los jugadores con gafas, mientras que la diadema resulta muy mullida y agradable.

Aunque está fabricado casi por completo en plástico duro, tiene algunos detalles sobresalientes, como bisagras para rotar cada auricular 90º e, incluso, podrás usarlos con Nintendo Switch, tanto en modo dock (conectando el adaptador USB) como en modo portátil (para esto último, necesitarás un USB-C OTG).

VALORACIÓN Buen equilibrio entre precio, diseño y prestaciones. Por 99 euros, tienes sonido de calidad, sin cables y con buena autonomía.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



LEGO Minifiguras Disney Col. 2

¿Encontrarás dentro del sobre tu personaje favorito?

Se ha hecho de rogar, pero la segunda oleada de Minifiguras Disney de LEGO ya está disponible en España. De la fortuna o de tu habilidad para magrear los sobres dependerá que te lleves a casa a Jack, Sally, el Tío Gilito, los tres sobrinos de Donald, Hércules, Hades, Edna Moda, Frozono, Mickey y Minnie viejunos, Jaffar, Jasmine, Chip, Chop, Anna o Elsa.

A LA VENTA EN ***shop.lego.com***

Blacksad Edición Coleccionista

Pendulo Studios adapta la famosa serie de cómics

La popular obra de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido saltará a las consolas el próximo 26 de septiembre, en una aventura gráfica (la gran especialidad de Pendulo Studios) que también contará con su propia edición coleccionista. Además del juego en formato físico, incluirá una estatua de John Blacksad y un libro de arte.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Nuevos Totaku Collection

Tres nuevos iconos se unen a esta serie de figuras

Al igual que los anteriores lanzamientos de la línea Totaku, estos tres nuevos fichajes tienen un altura de aproximadamente 10 centímetros y están pintados con todo detalle. El 12 de julio, llegarán Mega Man y el no menos mítico marcianito de *Space Invaders*, mientras que la figura de Viewtiful Joe no desembarcará en las tiendas hasta el 26 de julio.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Colgante Guantelete del Infinito

Para llevar el recuerdo de Thanos cerca del corazón

No solemos meter mucha bisutería en este bazar, pero este colgante del célebre Guantelete de Thanos nos ha tocado la fibra. Tiene licencia oficial de Marvel y lleva incrustadas las puñeteras Gemas del Infinito. Está fabricado en acero inoxidable con un baño de oro, a escala 1/14 respecto al "original". Incluye una cadena para colgarlo del cuello.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Muñeco Kazuma Kiryu

Nuestro yakuza favorito ya cuenta con su propio muñeco

Asmus Toys lanza en junio esta espectacular figura del héroe de la saga *Yakuza*, con una altura de 22 centímetros y 32 puntos de articulación. Por supuesto, lleva su icónico tatuaje en la espalda, bajo la camisa y el traje (de tela de verdad). Incluye diversas manos intercambiables con el teléfono móvil, un pitillo, una bebida energética y más.

A LA VENTA EN *www.tnsfigures.com*

Colección Diesel Days Gone

Muy chula, aunque no sea precisamente barata

Diesel se ha aliado con PlayStation para lanzar una colección de prendas de ropa inspiradas en *Days Gone*. Van desde diversos modelos de camisetas hasta una gorra, una chaqueta vaquera (250 €) o un chaleco tan espectacular como su precio (900 €). Para amantes de la supervivencia con una generosa cuenta corriente.

A LA VENTA EN *es.diesel.com*

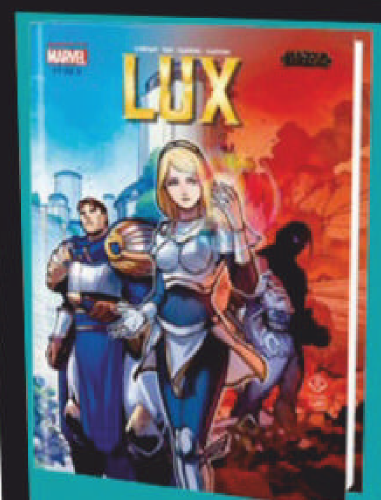
NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

MARVEL GOLD: IRON MAN

AUTORES Varios **EDITORIAL** Panini Comics
PRECIO 39,95 € **PÁGINAS** 544 **FORMATO** Tapa dura

Tras los sucesos narrados en "Vengadores: Endgame", Panini Comics no ha podido ser más oportuna al lanzar en España este contundente, y muy necesario, Omnigold dedicado en cuerpo y alma a Tony Stark, más conocido por todos como Iron Man. Este primer tomo (porque ya han prometido que habrá más) recoge, a lo largo de 544 páginas, la génesis del personaje y sus primeras aventuras, a cargo de maestros de la talla de Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko, Don Heck y Larry Lieber. Seguro que la rudimentaria armadura que aparece en la portada os recuerda a cierta escena de la primera película que protagonizó Robert Downey Jr. Una joya de este calibre necesitaba una reedición así.





LEAGUE OF LEGENDS: LUX

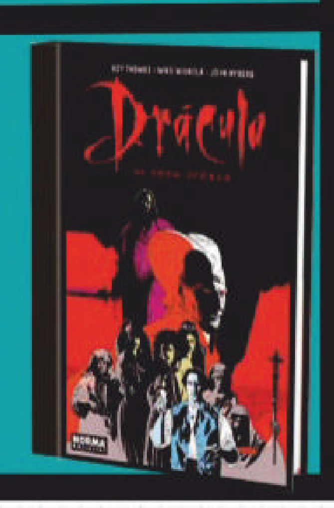
AUTORES Varios **EDITORIAL** Marvel / Riot **PRECIO** Gratis
PÁGINAS 22 **FORMATO** Digital (próximamente en papel)

Tras el lanzamiento de "Ashe: Comandante", la alianza entre Marvel y Riot ha vuelto a dar como fruto esta nueva serie limitada de cómics, centrada en Luxanna "Lux" Crownguard. Sus cinco entregas aparecerán con una periodicidad mensual, y el primer número ya está disponible tanto en la web de *LOL* (universe.leagueoflegends.com), en castellano, como en Marvel Unlimited y Comixology.

DRÁCULA DE BRAM STOKER

AUTORES Thomas, Mignola **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 24,95 € **PÁGINAS** 136 **FORMATO** Cartoné

En 1992, el guionista Roy Thomas y un Mike Mignola "pre-Hellboy" se encargaron de adaptar magistralmente la película de Coppola en forma de viñetas. Problemas legales impidieron su reedición durante más de dos décadas, pero, ahora, Norma ha podido relanzarlo por fin en España, para regocijo de los que no habían nacido por aquel entonces.



MÚSICA

CHRONO TRIGGER OST REVIVAL DISC

En la tienda oficial de Square Enix Europa, ya se puede reservar este Blu-ray, que reúne 64 cortes de la inmortal banda sonora del clásico de SNES, compuesta por Mitsuda, Uematsu y Matsueda. Incluye vídeos, además de pistas en formato MP3.

PRECIO 39,99 € ***Square Enix***



FANTASY WORLDS

El pianista alemán Benyamin Nuss rinde homenaje a los cinco mejores compositores del panteón *Final Fantasy*, desde Nobuo Uematsu hasta Yoko Shimomura, con 16 preciosos cortes que podrás disfrutar gratis en Spotify o adquirir en iTunes. Sube el volumen, cierra los ojos y prepárate para soñar.

PRECIO 9,99 € / Gratis ***iTunes, Spotify***



Sombrero Seleccionador

Para fans de Harry Potter sin miedo a acabar en Slytherin

Si siempre soñaste con pasar la prueba del Sombrero Seleccionador, ahora podrás hacerlo realidad con este set. El sombrero te dirá de viva voz a qué casa irás destinado (hasta se le mueve la boca), y su caja se convierte en un proyector, tras introducir tu móvil dentro y ejecutar el código QR que incluye.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 26,76€

Escultura Pac-Man

Un icono de los videojuegos, convertido en una obra de arte

Bandai Namco ha reclutado al artista Richard Orlinski para crear estas dos sorprendentes estatuas de Pac-Man, fabricadas en resina de la máxima calidad y con una altura aproximada de 18 centímetros. Podrás elegir entre dos modelos: el clásico amarillo del Comecocos o un rompedor negro que quedará de lujo en tu estantería. Y aún se atreverán a decir que los videojuegos no son una forma de arte...

A LA VENTA EN *store.bandainamcoent.eu*

PVP desde 129,99€

Pixel Magnets

Convierte la puerta de tu nevera en un museo del "pixelazo"

¿Cansado de los típicos imanes horteras que siempre te regala algún pariente viajero? Con este set, podrás crear los tuyos y reproducir los sprites de tus videojuegos favoritos, utilizando las 1.600 piezas imantadas que incluye. Cada píxel tiene unas dimensiones de un centímetro, y vienen en dieciséis tonos, a partir de la paleta de color del Commodore 64. Decorar tu nevera con el Ferrari de *OutRun* no tiene precio.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

PVP desde 14,96€

PVP desde 72,80€

PVP desde 29,99€

PVP desde 75€

LIBROS

HG 101 PRESENTS ÈPOPÈE

Thomas Ribault entrevista a trece desarrolladores franceses, entre ellos pioneros de la era de los 8 bits como Yannick Cadin, programador de *Zombi* (la ópera prima de Ubisoft), u Olivier Deriviere, el compositor de la serie *Obscure*. Un pequeño tesoro para conocer de cerca la trayectoria que ha seguido la industria de nuestro país vecino a lo largo de las últimas décadas.

PRECIO 19 € **PUBLICADO POR** *Hardcore Gaming 101*

LUDONOMICON
GUÍA MALDITA DE LOS VIDEOJUEGOS MÁS EXTRAÑOS

El lanzamiento editorial más gloriosamente chiflado del año. Ricardo Martínez, Daniel Matas y Carlos Ramírez rescatan los 150 juegos más demenciales de la historia, desde *Pepsiman* al juego de la mayonesa Ajinomoto para SNES. Además, han colado uno falso, aunque te costará descubrirlo entre tanta marcianada real. Realmente fabuloso.

PRECIO 19,95 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



Muñeco Piccolo Daimaoh

Llevábamos décadas soñando con algo así

No saldrá a la venta hasta septiembre, pero ya se puede reservar esta espectacular figura del más temible enemigo al que se enfrentó Son Goku en su infancia. Pertenece a la línea S.H.Figuarts de Bandai, tiene una altura de 19 centímetros e incluye cuatro caras intercambiables, la olla de arroz ¡y hasta el huevo que escupió!

A LA VENTA EN *www.mythfactoryshop.com*

Mochilas Playstation

En dos modelos distintos, y con un precio estupendo

Insert Coin Clothing ha añadido a su tienda dos modelos de mochilas basadas en sendos modelos de PlayStation. La gris rinde honores a la PSX original, mientras que la negra está inspirada en PS4. Ambas tienen licencia oficial de Sony e incorporan bolsillos internos y externos. Y además, están muy bien de precio.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

Chaqueta Mad Dog Majima

Para fans de Goro Majima y buena gente en general

¿Acaso puede haber algún fan de la saga *Yakuza* que no adore a Goro Majima? En Insert Coin Clothing, también le han declarado su amor en forma de esta espectacular chaqueta, que tiene bordado en la espalda el diseño del tatuaje del "Perro Loco de Shimano". Sólo necesitarás ponerte un parche en el ojo para petarlo por la calle.

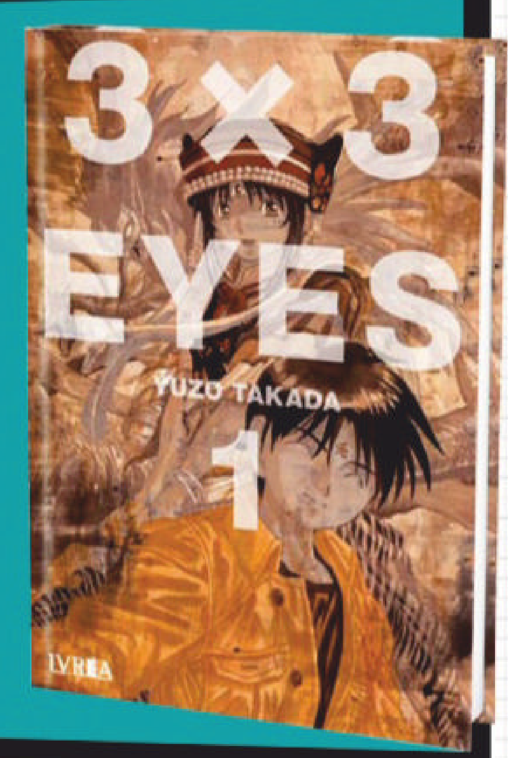
A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

3 X 3 EYES

AUTOR Yuzo Takada **EDITORIAL** Ivrea
PRECIO 14 € **PÁGINAS** 400 **FORMATO** Rústica

Los lectores veteranos de manga llevamos en éxtasis desde hace meses. Aún no nos habíamos repuesto de la reedición de Hokuto No Ken y el debut en España del Devilman de Go Nagai cuando Ivrea nos sorprende lanzando la edición íntegra de 3 x 3 Eyes, la obra maestra de Yuzo Takada. Serán nada menos que 40 tomos, con 400 páginas cada uno y en formato B6, en una espectacular edición bimestral que arranca este mismo mes. El manga original se publicó en las páginas del Weekly Young Magazine de Kodansha, desde 1987 hasta 2002, y se convirtió en un fenómeno cultural que inspiró diversos juegos para SNES, Mega-CD y PlayStation.



FINAL FANTASY: LOST STRANGER

AUTORES Minase, Kameya **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 216 **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

Shogo y su hermana Yuko son unos auténticos fanáticos de la saga *Final Fantasy*, así que, cuando se les presenta la oportunidad de trabajar en Square Enix, no lo dudan ni un instante. Ambos trabajarán duro para ingresar en los equipos que dan forma a las diferentes entregas de la franquicia, pero un viaje interdimensional acabará poniendo a prueba sus conocimientos sobre *Final Fantasy* de una manera que jamás habrían podido imaginar...

DRAGON BALL SUPER: BROLY

AUTOR Akira Toriyama **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 12,99 € / 16,99 € / 36,99 € **FORMATO** DVD / Blu-ray

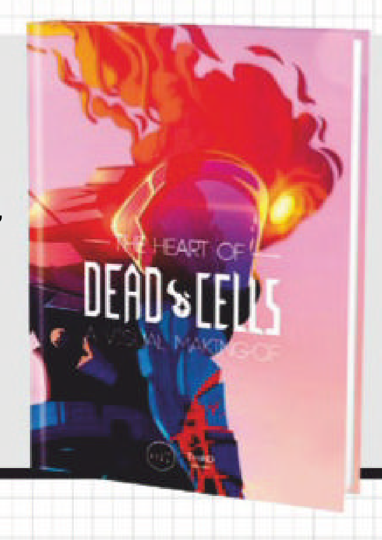
Tras arrasar en los cines, la espectacular película de Dragon Ball Super llega al formato doméstico, en tres ediciones distintas. Además de los lanzamientos sencillos para DVD y BD, Selecta Visión pondrá a la venta, desde finales de mayo, una Edición Coleccionista que incluye, junto al largometraje en ambos formatos, un DVD con extras (con tráilers y los making of del doblaje al castellano, al catalán y al euskera) y un libro inédito sobre Dragon Ball Super.



THE HEART OF DEAD CELLS

El mejor metroidvania de los últimos años ya cuenta con su propio libro de arte. Podrás deleitarte con 200 páginas repletas de bocetos, ilustraciones y todo tipo de documentos gráficos sobre la creación de Motion Twin, quienes han participado activamente en la creación del tomo, a través de entrevistas y multitud de información exclusiva sobre el juego.

PRECIO 31,23 € **PUBLICADO POR** *Third Editions*



TRAS LA PUERTA DE LA VERDAD

Mariela González firma este ensayo dedicado en cuerpo y alma a Fullmetal Alchemist, la obra maestra de la mangaka Hiromu Arakawa. Además de profundizar en los personajes del manga y los productos que se derivaron de su éxito, como la adaptación al anime o la película de imagen real, el tomo incluye una entrevista exclusiva con Yasuhiro Irie, el director de "Fullmetal Alchemist: Brotherhood".

PRECIO 19,95 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Mega Drive
- **GÉNERO** Plataformas
- **COMPAÑÍA** Interactive Designs (Sega)
- **AÑO** 1992



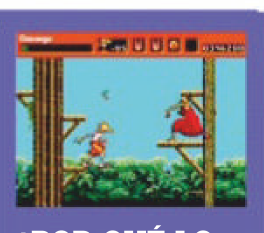
Greendog The Beached Surfer Dude!

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

MÁS RARO QUE UN PERRO VERDE

En la era de los 16 bits, los plataformas 2D se daban como hongos, y uno de los más estrambóticos fue *Greendog*, un exclusivo de Sega que sólo tuvo una mísera entrega, antes de hundirse en el olvido.

Visto en perspectiva, no era nada del otro jueves, pero, en mi niñez, yo lo disfruté bastante. El protagonista era un surfero que perdía su habilidad para surcar olas por culpa de la maldición de un medallón. Para recuperarla, debía encontrar las piezas de un tesoro azteca, superando fases cuyo diseño visual y jugable era bastante variado. Pasábamos por playas, selvas, estaciones de metro, profundidades marinas... Con un botón de salto (el plataformeo era básico a más no poder) y un frisbee, debíamos avanzar hasta el final de cada nivel, eliminando enemigos (ranas, pájaros, indígenas, turistas armados con cámaras de fotos y otras chaladuras) y recogiendo comida, como patatas fritas, hamburguesas o pizzas para aumentar nuestra puntuación. Al final de cada "mundo", nos esperaban una serie de ruinas aztecas donde estaban los jefes, que eran tótems que escupían diversos proyectiles. También había fases con un monopatín (o patines), en las que tocaba superar obstáculos, y otras de vuelo, con un girocóptero que llevaba incorporado un guante de boxeo para soltar tortazos a diestro y siniestro. Así de loco era todo. La célebre expresión "ser más raro que un perro verde" le venía que ni pintada a *Greendog*...



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Aún me sigo preguntando si el protagonista lucía flequillo o un sombrero de paja, pero guardo buen recuerdo de esta botaratada de Interactive Designs. Ni el plataformeo ni el combate con frisbee eran para volverse loco, pero lo cierto es que el desarrollo era variado, con su colorida y extraña mezcla entre la iconografía surfera y las ruinas aztecas.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 21 de junio

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, David Alonso y Manuel Pérez.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Mario Galán**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.
Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.

SUSCRÍBETE A

HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Gaming headset para PS4 de Konix



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

NINTENDO SWITCH

Nintendo

MARVEL

ULTIMATE ALLIANCE 3

THE BLACK ORDER

12

www.pegi.info

© 2019 MARVEL.

¡REÚNE A TU DREAM TEAM DE HÉROES MARVEL PARA DERROTAR EL MAL!

19 JULIO

YA PUEDES RESERVARLO

Y CONSEGUIR ESTE LLAVERO EXCLUSIVO*

*Unidades limitadas a 2.000 llaveros para toda la cadena GAME. La entrega del llavero se realizará con la compra del juego. Consulta previamente disponibilidad.





